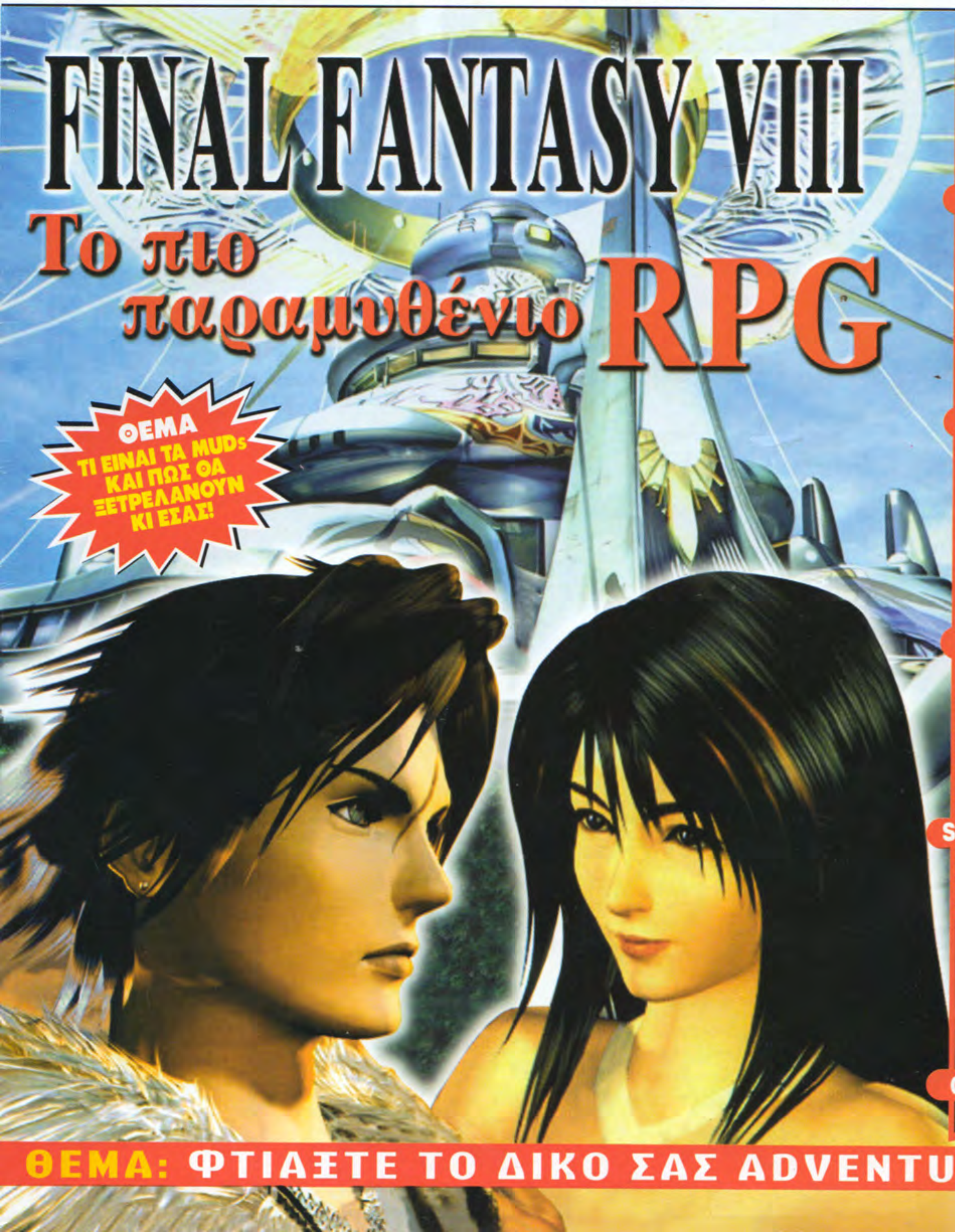
ΠΟΣΟ PCMASTERάς ΕΙΣΤΕ; ΕΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΙΚΟ ΤΕΣΤ!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
1.500.000 ΔΡΧ.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ
ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ
WEB PAGE

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 119 1 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



FINAL FANTASY VIII

Το πιο παραμυθένιο RPG

ΘΕΜΑ
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ MUDs
ΚΑΙ ΠΩΣ ΘΑ
ΞΕΤΡΕΛΑΝΟΥΝ
ΚΙ ΕΣΑΣ!



THE SIMS

BATTLEZONE 2

FORGOTTEN

STAR WARS: PIT DROIDS

CRYSTAL KEY

ΘΕΜΑ: ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ADVENTURE GAME!


Δημιούργησε
την δική σου ιστορία επιτυχίας
στο PC σου!
START-UP
Become a virtual High-Tech mogul!
Climb the ladder of success in the world of virtual business!
MONTE CRISTO MULTIMEDIA
WALL STREET TRADER 99
TAKEOVER
THE BEST STOCK EXCHANGE SIMULATION IN THE WORLD!
AT HOME & INTERNET GAMING
MONTE CRISTO MULTIMEDIA
Wall Street Trader and Start-Up are registered trademarks of Monte Christo Multimedia.
Τα καλύτερα business simulation games!
Τα παιχνίδια θα τα βρείτε στα:
computer ALFA
HYPERMARKETS CONTINENT
MICRO LAND
ONE WAY
Παπασωτηρίου
πλαισιο
super markets ΣΚΛΑΒΕΝΙΤΗΣ
Samos
και σε όλα τα καλά καταστήματα!
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4899 000 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems

Διαβάστε στο τεύχος Απριλίου

ΑΠΟΣΤΟΛΗ: CeBIT 2000

- *Ολες οι νέες τάσεις από το τεχνολογικό ραντεβού της Ευρώπης*

ΑΦΙΕΡΩΜΑ: D.I.P.

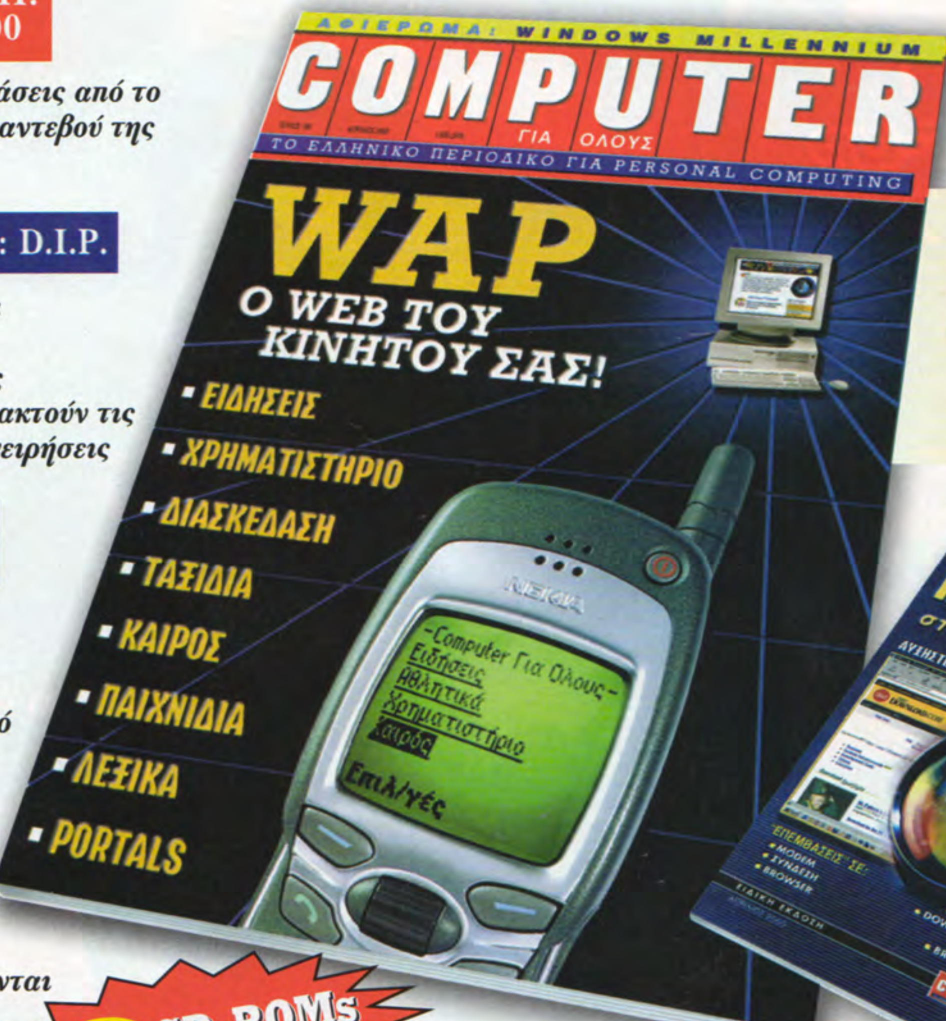
- *Τα συστήματα ηλεκτρονικής αρχειοθέτησης εγγράφων κατακτούν τις ελληνικές επιχειρήσεις*

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ

- *Ελληνικές εκπαιδευτικές εφαρμογές με εγκυκλοπαιδικό περιεχόμενο*

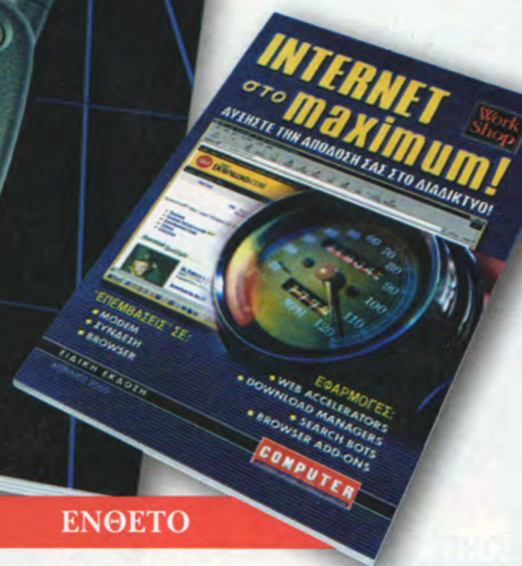
ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

- *36 οθόνες 17″ αξιολογούνται*



WINDOWS MILLENNIUM

- **ΤΟ ΝΕΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΤΗΣ MICROSOFT**



2 CD-ROMs ΔΩΡΟ

ΕΝΘΕΤΟ

Τα πάντα για αποδοτικότερο Internet

CD-ROM 1

3 ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΤΗ FULL ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥΣ

- *INOCULATE IT PERSONAL EDITION 5.0.1*
- *SATORI PHOTOXL V.2.29*
- *AMIDIAG 5.42*

Ακόμα 2 WAP BROWSERS και οι καλύτερες εφαρμογές και utilities



CD-ROM 2

ΤΕΣΤ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ ΑΓΓΛΙΚΩΝ

MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΤΑΚΗ



ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ

EDITORIAL

Βρε να πάρει, πώς "πάτωσα" έτσι στο τεστ του Hellfire; Εγώ, ένας PCmasterάς αναντάμ παπαντάμ, να συγκεντρώσω βαθμολογία μικρότερη του μηδενός! Καλά λένε "μηδένα προ του τέλους μακάριζε"... Πω, πω, ρόμπα έγινα και μάλιστα ξεκούμπωτη, σύμφωνα βέβαια με τα λεγόμενα του υπέρτατου μελλοντολόγου, ο οποίος -σημειωτέον-, αν τον πετύχω πουθενά, θα γράφει μετά τις προφητείες με το πόδι. Τους καλόμαθα με τα μαστίγια, καιρός να μιλήσει το τσεκούρι!

Οπως θα καταλάβετε διαβάζοντας το περιοδικό, αναφέρομαι στο τεστ "Πόσο PCmasterάς είστε", ένα γλαφυρό πόνημα του προαναφερόμενου συντάκτη και αυτοαποκαλούμενου "μάγου", στον οποίο είχαμε τάξει πριν από λίγα τεύχη "λαγούς με πετραχήλια", προκειμένου να μας δώσει τα φώτα του για τον, καθιερωμένο πια, Καζαμία της χρονιάς. Κάνετε το τεστ και, αν φτάσετε τους 190 πόντους... γράψτε μου!

Για τους λάτρεις των on-line all time classic games, το τεύχος αυτό περιλαμβάνει ένα αφιέρωμα στα MUDs (Multi User Dungeons για τους μη γνωρίζοντες), τα οποία, παρά τα χρονάκια τους, ζουν και βασιλεύουν στον hi-tech κόσμο του Internet. Μάλιστα, στο CD του περιοδικού θα βρείτε clients για να συνδεθείτε σε διάφορους MUD servers, μεταξύ άλλων -κρατηθείτε- και σε έναν MUD server που "έστησε" το "PC Master" για το χατίρι σας! Πλήρης εξυπηρέτηση, έτσι;

Οσον αφορά βέβαια στα παιχνίδια, η "εξυπηρέτηση" δεν σταματά εδώ. Αν θέλετε να φτιάξετε το δικό σας adventure game, το "PC Master" έχει τη λύση! Εκτός από την εκτενή αναφορά στις graphic adventure engines που μπορείτε να βρείτε στο περιοδικό, σας δίνουμε και τα εργαλεία στο CD για να φτιάξετε το δικό σας παιχνίδι. Εξοπλιστείτε λοιπόν με μεράκι, φαντασία, ένα καλό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, δυο δάχτυλα ουζάκι (απαραίτητο!) και... βουρ στο ψητό!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2000

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

12 Next Generation
Τα gadgets του 21ου αιώνα.

14 PC Νέα
Εξελίξεις της αγοράς πληροφορικής.

18 Net News
Μία νέα στήλη που σας πληροφορεί για ό,τι νεότερο συμβαίνει στο Διαδίκτυο.

22 PC Games
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.

26 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

30 Adventure Update
Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventure games.

34 PC Flash
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

40 Πριν Αγοράσετε
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

44 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της πληροφορικής.

46 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της πληροφορικής.

48 PC Expert
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.

52 New Millennium
Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.

124 Hints 'n' Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

128 Most Wanted
Το δεύτερο μέρος της λύσης του Half-Life: Opposing Force.

136 Adventure SOS
Λύσεις και hints για adventure games.

140 Dark Side of Gaming
Σχόλια και παρασκήνια από τον κόσμο των computer games.

142 Emulators' Corner
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

146 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

154 Press Start
Μία στήλη για τους αρχάριους στο χώρο των PCs.

158 On-Line Gaming
Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα σας παιχνίδια on-line!

161 The 4th Coming
Τα τελευταία νέα από το χώρο του πρώτου ελληνικού on-line RPG.

164 Do it Yourself
***Αλλάζοντας την κάρτα γραφικών:** Βήμα προς βήμα η διαδικασία αλλαγής της κάρτας γραφικών σας.*
***Επικοινωνία του PC με το Nokia 6110:** Ολα όσα πρέπει να γνωρίζετε.*

170 Programming
Μαθήματα Visual C.

174 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

182 Hall of Fame
Παιχνίδια που άφησαν εποχή.

185 Αγγελίες
Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Ο,τι θέλετε να πουλήσετε ή να αγοράσετε είναι εδώ.

188 Master of Puzzles
Μία στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

192 Τα Κόμιξ του "PC Master"
Τρεις σκιτσογράφοι σχεδιάζουν για εσάς!

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

56 Πόσο "PCMaster-άς" είστε;
Ενα πρωτότυπο ερωτηματολόγιο, που σας βοηθά να δείτε πόσο ενημερωμένος είστε για το αγαπημένο σας περιοδικό.

62 Σε βλέπω... ψηφιακό!
Επικοινωνήστε με ήχο και εικόνα μέσω ISDN.

68 MUDs Madness
Οσα πρέπει να ξέρετε για το μαγικό κόσμο των Multi User Dungeons.

76 Η Κουλτούρα των Games
Κατά πόσο αυτές οι δύο έννοιες συνδέονται μεταξύ τους;

82 Adventure Game Engines
Δημιουργήστε τα δικά σας adventure games.



56 **Πόσο "PCMaster-άς" είστε;**
Ενα πρωτότυπο ερωτηματολόγιο, που σας βοηθά να δείτε πόσο ενημερωμένος είστε για το αγαπημένο σας περιοδικό.



62 **Σε βλέπω... ψηφιακό!**
Επικοινωνήστε με ήχο και εικόνα μέσω ISDN.



68 **MUDs Madness**
Οσα πρέπει να ξέρετε για το μαγικό κόσμο των Multi User Dungeons.

GAMECLUB

88 Final Fantasy 8
Ενα ταξίδι στο όνειρο!

96 The Sims





Η εξομοίωση της ανθρώπινης ζωής είναι γεγονός!

100 Battlezone 2
Μάχες, πιο πολλές μάχες...

104 Forgotten



Ενα adventure που δεν θα "ξεχάσετε" εύκολα.

108 Star Wars: Pit Droids
Ενα πρωτότυπο puzzle game, Βασισμένο στη γνωστή σειρά των Star Wars.

112 Toy Story 2



Η (παιχνιδο-)ιστορία συνεχίζεται.

116 Crystal Key



Ακόμα ένα adventure από την παραγωγικότατη Dreamcatcher.

120 Superbike 2000





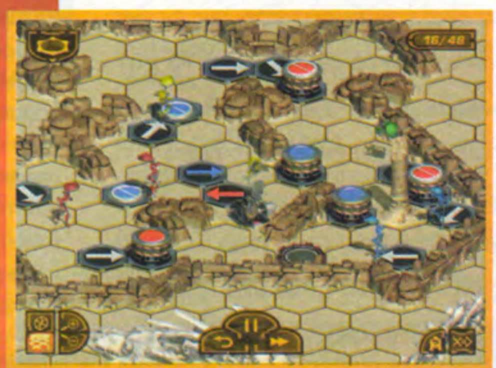
Το τελευταίο δημιούργημα της EA Sports



88 Final Fantasy 8
Ενα ταξίδι στο όνειρο!



100 Battlezone 2
Μάχες, πιο πολλές μάχες...



108 Star Wars: Pit Droids
Ενα πρωτότυπο puzzle game, Βασισμένο στη γνωστή σειρά των Star Wars.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος. **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Ιάσονας Δούζας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Στέφανος Μανούκας, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νιviός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λυρής, Κώστας Φουτσίδης, Ρωμύλος Φρονιμίδης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ MARKETING**: Λευτέρης Βαφειάδης, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ηλίας Ιακωβάκης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Λαζαρίδης, Μ. Βαρελάς,
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Γεια σας, φίλοι μας. Στο πρώτο CD-ROM αυτού του τεύχους θα βρείτε 12 ολοκαίνουρια demos παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν σύντομα ή που ενδεχομένως να έχουν κάνει πρόσφατα την εμφάνισή τους στα ράφια των καταστημάτων πληροφορικής. Συγκεκριμένα, θα βρείτε τα demos των παιχνιδιών: Army Men: Air Tactics, Echelon, Half-Life: Opposing Force, High Heat Baseball 2000, Invictus, Metal Fatigue, Nascar 2000, Parsec, Shadow Watch, Star Trek: Klingon Academy, Super 1 Karting και Tzar. Φυσικά, στο δεύτερο CD-ROM θα βρείτε πάλι ένα σωρό χρήσιμα και ενδιαφέροντα προγράμματα και το καθιερωμένο πλέον υλικό (trailers, shareware, drivers κ.λπ.). Για αυτά όμως θα μιλήσουμε στη συνέχεια. Αρχικά ας ρίξουμε μια αναλυτική ματιά στα demos μας.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CD No 1

ARMY MEN: AIR TACTICS

***Εταιρία:** 3DO*
***Απαιτήσεις:** Pentium 133MHz, 32MB RAM*

Τα ηρωικά πράσινα στρατιωτάκια επέστρεψαν με ένα καινούριο παιχνίδι, όπου θα πρέπει πλέον να υπερασπιστούν τους ουρανούς από το σατανικό Tan Army, σε νέες μάχες με στρατιές ελικοπτέρων. Ο κεντρικός ήρωας είναι ο Captain William Blade, ο οποίος είναι ένας εξαιρετικός πιλότος, πολύ έξυπνος και ατρόμητος, ενώ οι αντίπαλοί του εύχονται να μην τον συναντήσουν στο δρόμο τους. Στην αντίπερα όχθη, ο στρατηγός Plastro (ηγέτης του Tan Army) έχει συνάψει συμμαχία με το μανιακό -αλλά ιδιοφυή- Insane Grey Doctor. Οι δύο τους σκοπεύουν να κατακτήσουν τον κόσμο, με τη βοήθεια ενός ειδικού στρατού που δημιούργησαν.



Φυσικά, θα καταλάβατε ήδη ποιοι είναι αυτοί που θα πρέπει να τους σταματήσουν και να σώσουν τον κόσμο. Μέσα στο παιχνίδι θα βρείτε 3 μοντέλα ελικοπτέρων, πολλά εχθρικά οχήματα (εδάφους, αέρος και θαλάσσης), περισσότερες από 20 αποστολές μέσα σε δέκα κόσμους, νέες φυλές εχθρών, υποστήριξη για multiplayer παιχνίδι και δυνατότητα επιλογής μέσα από 8 επίπεδα και 3 είδη gameplay. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στο demo που θα βρείτε στο CD που έχετε μπροστά σας.

ECHELON

***Εταιρία:** Midas Interactive*
***Απαιτήσεις:** Pentium 100MHz, 16MB RAM*

Το Echelon είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο περιλαμβάνει πολλή δράση. Η υπόθεσή του διαδραματίζεται σε ένα εναλλακτικό (της πραγματικότητας) επιστημονικής φαντασίας περιβάλλον. Οι φυλές του Ring World (το όνομα του κόσμου) εκεί που ζούσαν ήρεμα και ειρηνικά για πάρα πολύ καιρό, ξαφνικά αποφάσισαν να τα βάλουν η μία με την άλλη! Μετά από πολλές διαμάχες και πολεμικές συγκρούσεις, απόμειναν τρεις μόνο φυλές, οι Aruthas, Eriins και Trasks. Εσείς, λοιπόν, με τη σειρά σας, θα πρέπει να επιλέξετε μία εκ των παραπάνω και να ηγηθείτε αυτής. Θα πρέπει να φέρετε επιτυχώς εις πέρας 5 αποστολές, προκειμένου να φτάσετε στη νίκη - και την τελική επικράτηση. Ακόμη, να θυμάστε πως κάθε φυλή διαθέτει τα δικά της χαρακτηριστικά, πολισμό και κουλτούρα, τα οποία και παίζουν σημαντικό ρόλο στην ολοκλήρωση των αποστολών.

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

***Εταιρία:** Sierra*
***Απαιτήσεις:** Pentium 133MHz, 24MB RAM*

Νομίζω πως για το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζονται και ιδιαίτερες συστάσεις. Οσοι από εσάς ανήκετε στους τακτικούς μας αναγνώστες, θα θυμάστε την πρόσφατη παρουσίασή του, στο τεύχος 115. Πρόκειται για τη συνέχεια ενός από τα καλύτερα παιχνίδια δράσης, το οποίο έχει μία ιδιαιτερότητα σε σχέση με τα υπόλοιπα add-ons. Αυτή τη φορά, οι ρόλοι αντιστρέφονται και από εκεί που ενσαρκώνατε αυτόν ενός επιστήμονα (στο 1ο Half-Life), τώρα είστε ένας Αμερικανός (μίλησε κανείς για προπαγάνδα;) στρατιώτης, ο οποίος καλείται να ακολουθήσει τα βήματα του επιστήμονα και να βγει ζωντανός. Στο παρόν demo, σας δίνεται η δυνατότητα να ενσαρκώσετε για μία περίπου ώρα (τόση είναι η διάρκειά του) το ρόλο του στρατιώτη Sheppard και να τινάξετε στον αέρα οτιδήποτε βρεθεί στο διάβα σας.

HIGH HEAT BASEBALL 2000

***Εταιρία:** 3DO*
***Απαιτήσεις:** Pentium 166MHz, 16MB RAM, Direct 3D*

Εδώ, βέβαια, έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι baseball, το οποίο φιλοδοξεί να θέσει νέα standards στο χώρο. Καταρχήν, περιέχει πολλές βελτιώσεις σε σχέση με την έκδοση του '99, και μάλιστα οι πε-

ρισσότερες εξ αυτών ήταν αποτέλεσμα παρατηρήσεων και απαιτήσεων των ιδίων των παικτών που ασχολήθηκαν μαζί του. Κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι τα υψηλής ποιότητας τρισδιάστατα γραφικά του και, γενικότερα, η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη προσέγγιση στο άθλημα του baseball. Σχετικά να σας αναφέρω πως περιλαμβάνει περισσότερους από 750 παίκτες, 38 στάδια, μεταξύ των οποίων μερικά νεότευκτα αλλά και κάποια κλασικά. Αν τώρα σας ενδιαφέρει ένα τέτοιο παιχνίδι, δεν έχετε παρά να τρέξετε το demo που θα βρείτε στο πρώτο μας CD.

INVICTUS

Εταιρία: *Interplay*
Απαιτήσεις: -

Αναφορά σε αυτό το παιχνίδι είχε γίνει στη στήλη "PC Games" του τεύχους 117. Πρόκειται για ένα RTS (Real Time Strategy) παιχνίδι, όπου καλείστε να λάβετε μέρος σε μία διαμάχη μεταξύ των 12 θεών του Ολύμπου. Πιο συγκεκριμένα, η διαμάχη αυτή αφορά στη θεά της σοφίας Αθηνά και το θεό της θάλασσας Ποσειδώνα. Ο τελευταίος είναι τόσο σίγουρος για τη νίκη του, που έδωσε στην Αθηνά το δικαίωμα να επιστρατεύσει και μερικούς ήρωες -όπως ο Ηρακλής- για να τη βοηθήσουν. Εσείς, όπως ίσως θα καταλάβατε, θα ενώσετε τις δυνάμεις σας με το στρατό της Αθηνάς, προκειμένου να νικήσετε τον Ποσειδώνα. Στο παρόν demo έχετε τη δυνατότητα πρόσβασης σε 3 περιοχές του. Αρχικά, θα επιλέξετε ποιον από τους 3 "υπερήρωες" θέλετε να υποδυθείτε και κατόπιν ξεκινάτε. Τέλος, το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι πλήρως τρισδιάστατο.

METAL FATIGUE

Εταιρία: *Psygnosis*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator*

Άλλο ένα Real Time Strategy παιχνίδι ενσαρκώνεται στο πρόσωπο του Metal Fatigue. Η κεντρική ιστορία βασίζεται σε 3 αδέρφια τα οποία ξαφνικά βρίσκονται αντιμέτωπα, καθώς ο καθένας τους ανήκει σε ένα από τα ισάριθμα εχθρικά στρατόπεδα του παιχνιδιού. Η πλοκή του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα σε έναν πλήρως τρισδιάστατο κόσμο, ενώ περιλαμβάνει και πολλές οπτικές γωνίες παιχνιδιού. Γενικά, περιλαμβάνει αρκετά στοιχεία τα οποία κρίνονται ικανά να τραβήξουν τη προσοχή ενός σεβαστού



αριθμού gamers. Τέτοια είναι η δυνατότητα τροποποίησης αρκετών παραμέτρων εκ μέρους του παίκτη, τα 3 επίπεδα δυσκολίας και η προηγμένη τεχνητή νοημοσύνη (AI) των αντιπάλων σας. Για να πάρετε και εσείς μια γεύση από το ποιόν του παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε το demo του.

NASCAR 2000

Εταιρία: *Electronic Arts*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, Direct 3D*

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα ακόμη παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου, τύπου Nascar. Το εν λόγω παιχνίδι περιλαμβάνει 18 επίσημες διαδρομές, 40 σύγχρονους, αλλά και "θρύλους του παρελθόντος" οδηγούς και, φυσικά, πάρα πολλά επίσημα οχήματα. Μέσω του παιχνιδιού, έχετε την ευκαιρία να δαμάσετε ένα από αυτά τα οχήματα με τα 750 και πλέον "άλογα" που διαθέτουν στη μηχανή τους και να συναγωνιστείτε με τους κορυφαίους οδηγούς. Ο δε αριθ-



μός των τελευταίων έχει αυξηθεί σημαντικά σε σχέση με την έκδοση του '99 και μέσα σε αυτούς συμπεριλαμβάνονται αρκετά τρανταχτά ονόματα του χώρου. Φυσικά, και τα υπάρχοντα οχήματα αντικατοπτρίζουν τις τελευταίες εκδόσεις των πραγματικών μοντέλων. Δέστε τη ζώνη σας, λοιπόν, εγκαταστήστε το demo και ετοιμαστείτε για πραγματικά γρήγορες κούρσες.

PARSEC

Εταιρία: *Parsec*
Απαιτήσεις: -

Το Parsec είναι ένα 3D space shooter παιχνίδι, που μας έρχεται από την ομώνυμη εταιρία software. Πρόκειται για έναν τίτλο σχεδιασμένο ειδικά για multiplayer παιχνίδι. Η βασική ιδέα των προγραμματιστών και των δημιουργών του είναι η ύπαρξη ενός τεράστιου δικτύου (network) από game servers, οι οποίοι θα είναι όλοι συνδεδεμένοι σε έναν εικονικό γαλαξιακό master server! Έτσι, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει σε ποιο ηλιακό σύστημα επιθυμεί να παίξει. Το demo που θα βρείτε περιλαμβάνει 3 self-running ταινίες, οι οποίες σάς δίνουν μια εικόνα για το πώς κινούνται τα διαστημόπλοια, ενώ, βέβαια, δεν λείπουν και μερικές σκηνές δράσης. Θα βρείτε ακόμη και την επιλογή "Free Flight", η οποία σάς επιτρέπει να περιπλανηθείτε στο "σύμπαν", αλλά μην περιμένετε να συναντήσετε κανέναν άλλο εκεί. Δείτε το απλώς σαν μια ευκαιρία για ένα διαστημικό ταξίδι αναψυχής.

SHADOW WATCH

Εταιρία: *Red Storm Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 32MB RAM*

Το Shadow Watch είναι το νέο παιχνίδι στρατηγικής που μας έρχεται από τη γνωστή αυτή εταιρία. Στο παιχνίδι ηγείστε μίας ομάδας πρακτόρων η οποία πολεμάει κάθε μορφή εγκλήματος, σε διάφορες ανά τον κόσμο πόλεις. Απώτερος σκοπός σας είναι να βρείτε και να βοηθήσετε μια ομάδα επιστημόνων να φτιάξει ένα διαστημικό σταθμό. Η παρούσα έκδοση του demo σάς επιτρέπει να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας είτε σε μια πραγματική αποστολή είτε σε 4 αποκλειστικές (για την demo έκδοση) αποστολές, που

σκοπό έχουν να σας βάλουν στο νόημα του παιχνιδιού και να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε 2, από τους 6 συνολικά χαρακτήρες, που περιλαμβάνονται στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Εταιρία: *Interplay*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 64MB RAM, 3D κάρτα γραφικών*

Καταρχήν, ο εν λόγω τίτλος αποτελεί ουσιαστικά προετοιμασία για το επερχόμενο Star Trek VI: The Undiscovered Country. Στο παρόν παιχνίδι είστε ένας rookie ο οποίος μόλις έχει ενσωματωθεί στην Klingon Academy και, υπό την καθοδήγηση του μέντορά σας, General Chang, θα μάθετε πώς να γίνετε ένας τρομερός πολεμιστής. Αν τα καταφέρετε, θα αρχίσετε να μάχεστε, όχι μόνο για εσάς και το δάσκαλό σας, αλλά και για ολόκληρη την Klingon Empire! Το παρόν demo περιέχει 2 είδη παιχνιδιού. Το πρώτο είναι το Quick Battle, στο οποίο ελέγχετε το Klingon Battlecruiser, και προτείνεται για τους αρχάριους παίκτες, ενώ οι 2 αποστολές του δεύτερου mode απευθύνονται στους πιο πεπειραμένους από εσάς. Πάντως, στην αρχή όλων των αποστολών θα ερωτηθείτε εάν επιθυμείτε να κάνετε και την εκπαιδευτική αποστολή.

SUPER 1 KARTING

Εταιρία: *Midas Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 24MB RAM, 3D accelerator*

Το παιχνίδι αυτό απευθύνεται στους απανταχού φίλους των karts. Τα μοντέλα που περιλαμβάνει είναι λεπτομερώς σχεδιασμένα, όσο γίνεται πιστότερα αντίγραφα των πραγματικών. Μπορείτε να τρέξετε είτε σε arcade είτε σε simulation mode, αναλό-



γως με το πόσο ρεαλιστικό θέλετε να είναι το παιχνίδι. Στο τελευταίο, μάλιστα, έχετε την ευκαιρία να εξελιχθείτε σε έναν οδηγό ολκής και να καταφέρετε να συμπεριληφθείτε στη λίστα των συμμετεχόντων του GP Circuit, στο οποίο οι ταχύτητες των μικρών αυτών -στο μάτι- οχημάτων φτάνουν τα 150 μίλια/ώρα! Στο παρόν demo, μπορείτε να τρέξετε σε έναν αγώνα από τη σειρά των simulation, όπου θα έχετε να ανταγωνιστείτε άλλους οδηγούς. Ενα παιχνίδι που θα πρέπει οπωσδήποτε να του ρίξετε μια ματιά, αν είστε φίλος των racing games.

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Εταιρία: *Haemimont Smartcom*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 32MB RAM*

Και γι' αυτό το παιχνίδι έχει γίνει αναφορά από τη στήλη "PC Games" του τεύχους 115. Το Tzar σας τοποθετεί στην "καρδιά" της αιώνιας μάχης του καλού με το κακό, στο φανταστικό κόσμο του Keanor. Εναν κόσμο όπου ο μόνος νόμος που υπάρχει είναι αυτός του ισχυρού. Εσείς θα πρέπει να σταματήσετε τις στρατιές του κακού, που αποφάσισαν να εισβάλουν εκεί. Για το σκοπό αυτό, θα πρέπει να δημιουργήσετε έναν αξιόλογο στρατό από ιππότες και τοξότες αλλά και μάγους. Τέλος, ο κόσμος μέσα στον οποίο λαμβάνει χώρα το παιχνίδι είναι πραγματικά γεμάτος από μυθικά δημιουργήματα και τέρατα. Για του λόγου το αληθές, ρίξτε μια ματιά στο demo που έχουμε για εσάς. PC

CD No 2

Οπως σας έχουμε συνηθίσει, τα περιεχόμενα του δεύτερου CD-ROM είναι και χρήσιμα και άκρως ενδιαφέροντα. Θα βρείτε, λοιπόν, όπως πάντα, τα πιο πρόσφατα trailers παιχνιδιών, αλλά και screenshots. Στο directory extras υπάρχουν αρκετά ενδιαφέροντα προγράμματα. Καταρχήν, όσοι διαβάσατε το άρθρο του παρόντος τεύχους για τις Adventure Game Engines και σας κίνησε την περιέργεια, θα βρείτε εδώ κάτι που πραγματικά σάς ενδιαφέρει. Ακόμη, θα βρείτε ένα πρόγραμμα το οποίο παρέχει χρήσιμες πληροφορίες για το θεσμό του Ενιαίου Λυκείου, ενώ όσοι θέλετε να παίξετε σε κάποιο MUD παιχνίδι (σχετικό άρθρο υπάρχει και πάλι στις σελίδες αυτού του τεύχους) θα βρείτε ένα directory με τα καλύτερα Mud Clients. Ακόμη, στην ίδια πάντα ενότητα, θα βρείτε το "Pharaoh Enhancement Pack", που προσθέτει 20 επιπλέον πίστες στο γνωστό strategy, καθώς και μερικά επιπλέον puzzles για το Star Wars: Pit Droids. Στα solutions έχουμε για σας κατ' αποκλειστικότητα την πλήρη λύση του Star Wars: Pit Droids στο easy επίπεδο δυσκολίας, με screenshots που δείχνουν τη λύση κάθε πίστας. Τέλος, θα βρείτε και τη γνωστή σας ενότητα με όλους τους πρόσφατους drivers για τις πιο δημοφιλείς κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROMs/recorders.

PATCHES
- Age of Wonders
- Chessmaster 7000
- Revenant
- Superbike 2000

TRAILERS
- Agharta
- Bremen
- Deep Fighter
- F13
- Odyssey

SCREENSHOTS
- Agharta
- Flying Heroes
- Lemmings Revolution
- Rollcage 2
- Soldier of Fortune
- Vampire the Masquerade

GAMES' FAIR
Ανοιξιάτικο

ames Fair(Ανοιξης)
αιρεία: ΚΑΙΣΣΑ
ταιτήσεις
έχει σε Pentium III
λά και σε 8088. Τα
λιά μοντέλα έχουν
εονεκτήματα
νήμη: min 512 Mb
χος: Ωτοασπιδες
celerator card: Ολα
τουργουν σε Turbo
ebsite
ww.kaissa.gr

Το γεγονός της Ανοιξης!

Ακολουθώντας τον δρόμο που η ίδια άνοιξε, η Κάισσα προχωρά στην νέα έκδοση του πιό πετυχημένου τίτλου της που λέγεται Games Fair: Η γιορτή των Gamers. Πρόκειται για μιά ζηλευτή πρόταση που θέτει πάλι νέα standards για την υπόλοιπη αγορά.

Η εγκατάσταση είναι πολύ απλή: Ερχεται κανείς την Κυριακή 23 Απριλίου στις 10 το πρωί στο ξενοδοχείο President και αφου πληρώσει 1500 δρχ (αν παίζει Magic ή Advanced D&D) η τίποτε, (για Pokemon και παιχνίδια επίδειξης) παίζει μέχρι το βράδυ σε όσα απο τα συναρπαστικά παιχνίδια μπορέσει!

Οι απαιτήσεις hardware είναι πολύ μικρές: Πρέπει να του αρέσουν τα παιχνίδια Στρατηγικής και Φαντασίας, ή να θέλει να ασχοληθεί με κάτι που του κινητοποιεί την σκέψη και την κρίση. Φυσικά πρέπει να του αρέσει και η διασκέδαση, η φασαρία, οι γνωριμίες με άλλους gamers, η επιτυχία και η ατυχία, ο χαβαλές και το κέφι. Ευτυχώς οι περισσότεροι τα διαθέτουν αυτά σε σημαντικό βαθμό!

Ποιά όμως χαρακτηριστικά κάνουν το Games Fair της Κάισσα Οδηγό των εξελίξεων;

Τα προκριματικά του Πανελλήνιου Πρωταθλήματος Magic: the Gathering

Το Τουρνουά Advanced Dungeons & Dragons με ταυτόχρονη συμμετοχή 15 ομάδων.

Τουρνουά Legend of the 5 Rings
Τουρνουά 7th Sea Card Game
Τουρνουά Pokemon (πολλά)
Τουρνουά DiskWars

Παιχνίδια εκμάθησης
- Pokemon
- Magic the Gathering
- Advanced Dungeons & Dragons
- 7th Sea Role Playing Game - Card Game
- DiskWars
- Ζωντανά Επη

Και μαζί: Δώρα, κληρώσεις, διαγωνισμοί, ενημέρωση για νέα προιόντα και φυσικά η φανταστική ατμόσφαιρα

του 9ου Games Fair!

Είσοδος ελεύθερη για τους νέους παίκτες!

Snapshots









Special Features
Legends 5R
7th Sea
DiskWars

Gameplay	10
Graphics	10
Sound	4
Price	9
Overall	10

Resume: Games Fair, Ξενοδοχείο President, Κυριακή 23 Απριλίου 2000

ΔΕΙΤΕ ΤΑ ΟΛΑ, ΠΑΝΤΟΥ

WHISTLER MATRIX(TM) TRAVELER TV

Ξαφνικά σας έτυχε επιπλέον δουλειά ή έχετε μπλέξει σε μποτιλιάρισμα και θέλετε οπωσδήποτε να δείτε κάτι στην τηλεόραση, αλλά... Αλήθεια πόσες φορές δεν έχετε έρθει σε τέτοια απελπιστική κατάσταση; Τώρα, όμως, υπάρχει τρόπος να πάψετε να ανησυχείτε για παρόμοιες καταστάσεις. Η νέα Whistler Matrix Traveler TV είναι μια φορητή τηλεόραση με πολύ καλές επιδόσεις. Με οθόνη 4" υψηλής τεχνολογίας, διαστάσεις 4,5"x6" και πολλές ακόμα δυνατότητες είναι η ιδανική λύση για όλες τις ώρες. Λειτουργεί με AC ρεύμα ή με την μπαταρία του αυτοκινήτου σας και καλύπτει τόσο UHF όσο και VHF συχνότητες. Εχετε το νου σας μόνο μην μπει ξαφνικά το αφεντικό σας και σας δει!

info www.igadget.com





ΣΤΙΣ ΔΙΑΤΑΓΕΣ ΣΟΥ, ΑΦΕΝΤΗ

R.A.D. ROBOT

Τι ωραία που θα ήταν αν, την ώρα που γυρνάγαμε κουρασμένοι από τη δουλειά μας, είχαμε κάποιον να αναλαμβάνει διάφορες μικροαγγαρείες (π.χ. να φέρνει εφημερίδα ή κάτι να τσιμπήσουμε). Και επειδή το υπηρετικό προσωπικό κοστίζει πολύ τη σήμερον ημέρα, υπάρχει μια πιο προσιτή λύση που ακούει στο όνομα R.A.D. Robot. Πρόκειται για ένα Robot, το οποίο μπορείτε να προγραμματίσετε και, με το άκουσμα της φωνής σας, να υπακούσει σε κάποιες εντολές σας. Ακόμη διαθέτει δική του φωνή, για να σας ενημερώνει για τις πράξεις του. Τέλος, διαθέτει και τηλεχειριστήριο, για να έχετε καλύτερο έλεγχο πάνω του. Το μόνο που χρειάζεστε είναι δύο μπαταρίες, μία των 6 και μία των 9 Volt.

info http://kids.signet.com

ΤΣΙΧΛΑ ΚΑΝΕΙΣ;

GUNBALL MACHINE WALL ART

Ενα αρκετά πρωτότυπο gadget, ιδανικό για τη σημερινή ημέρα (1η Απριλίου). Αν και μοιάζει με τον απλό πίνακα ενός αυτόματου μηχανήματος, έχει μια μικρή ιδιαιτερότητα: εκτοξεύει τσίχλες! Μπορείτε να βάλετε τσίχλες στην ειδική θήκη του, και μόλις κάποιος ανυποψίαστος φίλος σάς πλησιάσει, να το ενεργοποιήσετε και να τον αφήσετε άφωνο!

info www.themaninthemoon.com



ΠΑΝΙΚΟΣ ΣΤΗΝ ΠΙΣΙΝΑ!

FIRE BOAT

Πρόκειται για ένα τηλεκατευθυνόμενο μοντέλο βάρκας, ικανό να προκαλέσει έκπληξη σε όσους το δουν ξαφνικά να πλέει δίπλα τους. Με τη βοήθεια του τηλεχειριστηρίου που διαθέτει, μπορείτε να κάνετε όλες τις κινήσεις και τις μανούβρες ενός πραγματικού σκάφους. Αυτό όμως που ξεχωρίζει είναι η δυνατότητα εκτόξευσης νερού (σαν φάλαινα!) στους ανυποψίαστους παρευρισκομένους. Για τη λειτουργία του χρειάζεται απλώς μία μπαταρία 9,6 Volt. Προσοχή μόνο μην ξανοιχτείτε σε ανοιχτές θάλασσες, γιατί μπορεί και να το ψάχνετε.

info www.igadget.com





ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΑΣΗ

ELECTRONIC EAR

Αν θέλετε να μην ενοχλείτε τους άλλους ακούγοντας μουσική ή βλέποντας τηλεόραση, να η ευκαιρία! Η εν λόγω συσκευή σάς βοηθάει να αυξήσετε την ακοή σας, σε τέτοιο βαθμό που να μπορείτε να ακούσετε μέχρι και έναν υδροσωλήνα που έχει διαρροή μέσα από τον τοίχο σας. Πώς είπατε; Ναι, σίγουρα το Electronic Ear μπορεί να έχει και άλλες χρησιμότητες, αλλά -από όσο ξέρουμε- το να κρυφακούς κάποιον άλλο δεν είναι και τόσο σωστό. Πάντως, ίσως να σας φανεί χρήσιμο αν θέλετε να κάνετε δική σας "εκπομπή" σε κάποιο ενδιαφερόμενο κανάλι. Ποτέ δεν ξέρετε!

info www.igadget.com



ΤΙ ΚΑΙΡΟ ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΑΥΡΙΟ;

GARDEN WEATHER CENTER

Πόσες φορές στήνεστε για να ακούσετε το δελτίο καιρού, αγωνιώντας για τις καιρικές συνθήκες της επόμενης ημέρας; Και, μεταξύ μας, πόσες φορές άλλα ακούτε και άλλα γίνονται; Ε, λοιπόν, καιρός να αλλάξουν όλα αυτά και να μαθαίνετε τι καιρό θα κάνει από πρώτο χέρι - το δικό σας! Πώς; Μα με το Garden Weather Center, το οποίο είναι κυριολεκτικά ένα μικρό κέντρο προβλέψεων καιρού. Με όλες αυτές τις συσκευές που διαθέτει, σας επιτρέπει να μελετήσετε τα καιρικά φαινόμενα και να προβλέψετε το μέλλον τους. Τουλάχιστον θα πάψετε να κατηγορείτε την Ε.Μ.Υ. για τις λανθασμένες προβλέψεις της!

info www.themaninthemoon.com

Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου

Εξωγήινοι; Κι όμως υπάρχουν!

Το δεκαπενθήμερο που πέρασε, το "PC Master" αντιμετώπισε ένα διπλό και πρωτόγνωρο στα παγκόσμια χρονικά πλήγμα. Το πρώτο πλήγμα το δεχτήκαμε όταν ο αγαπητός σε όλους μας διευθυντής Σύνταξης Γιάννης Πατρίκος απήχθη από



εξωγήινους ένα βράδυ που γυρνούσε στο σπίτι του. Επί δύο ημερόνυχτα, εντός του διαστημοπλοίου σε ειδικό εργαστήριο, οι εξωγήινοι διεξήγαγαν ειδεχθή πειράματα στον κ. Πατρίκο, προσπαθώντας να ανακαλύψουν τη δομή λειτουργίας του ανθρώπινου εγκεφάλου. Επειτα από κοπιαστική έρευνα, για την οποία επιστράτευσαν όλες τις άγνωστες σε εμάς και πολύ προωθημένες εξωγήινες τεχνολογίες, βρέθηκαν σε αδιέξοδο. Τα όργανα δεν έβγαλαν απολύτως κανένα συμπέρασμα, καθώς τα αποτελέσματα ήταν εντελώς μπερδεμένα. Το δεύτερο πλήγμα το δεχτήκαμε όταν μας τον επέστρεψαν πακέτο στα γραφεία του περιοδικού, εκνευρισμένοι από την πλήρη αποτυχία τους, κι εξαφανίστηκαν άπαξ διά παντός χωρίς να αφήσουν ούτε ένα ίχνος της παρουσίας τους, αφαιρώντας τη δυνατότητα από την ανθρωπότητα να επικοινωνήσει μαζί τους. Η απορία που προκύπτει είναι προφανής: Μα καλά, με μια τόσο προωθημένη τεχνολογία και δεν μπόρεσαν να ανακαλύψουν ότι ο Γιάννης Πατρίκος θα αποτελούσε την πιο λανθασμένη επιλογή για ένα τέτοιου είδους πείραμα; Εσείς πάντως σίγουρα ανακαλύψατε πως όσα σας γράψαμε αποτελούν ένα πατροπαράδοτο πρωταπριλιάτικο αστείο...

COMDEX Greece 2000

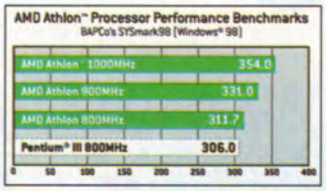
Το τετραήμερο 16-19 Μαρτίου πραγματοποιήθηκαν στις νεοσύστατες εγκαταστάσεις του εκθεσιακού κέντρου της Helexpo στο Μαρούσι οι συνεδριακές και σεμιναριακές εκδηλώσεις Comdex Greece 2000, όπου παρουσιάστηκαν νέα προϊόντα, τεχνολογίες και εφαρμογές στους τομείς της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών, του network computing και του Internet. Πρόκειται για την πρώτη Comdex που πραγματοποιείται στη Νοτιοανατολική Ευρώπη, με περισσότερες από 100 συμμετοχές και με παρουσία άνω των 200 ομιλητών.

Οι συνεδριακές εκδηλώσεις αφορούσαν στα παρακάτω θέματα:

- Ολοκληρωμένες λύσεις CAD/CAM.
- Εξελίξεις στον τομέα των τηλεπικοινωνιών στη νέα δεκαετία.
- Κοινωνία των Πληροφοριών: Προκλήσεις και ευκαιρίες για κυβερνήσεις, επιχειρήσεις και πολίτες.
- Enterprise Resourse Planning Systems: Το παρόν και το μέλλον στην ελληνική αγορά.
- Ο ρόλος της πληροφορικής στον ελληνικό κλάδο των τραπεζών και οι επιπτώσεις της οικονομικής και νομισματικής ένωσης.

Η AMD και ο "άθλος" του 1GHz

Τελικά, ο αγώνας δρόμου μεταξύ AMD και Intel έβγαλε νικητή, έστω και στο photo-finish. Πρώτη η AMD παρουσίασε την έκδοση του Athlon του 1GHz το μήνα που



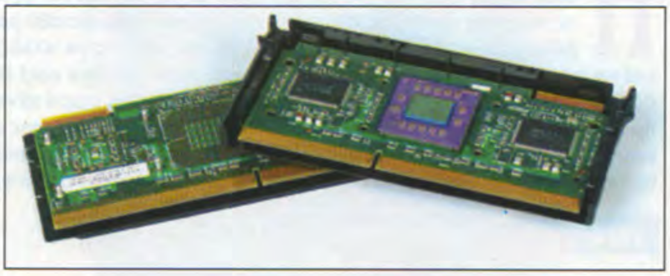


πέρασε, αφήνοντας την Intel πίσω κατά μία εβδομάδα, μέχρι και η τελευταία με τη σειρά της να παρουσιάσει τον 1.000άρη Pentium στην αγορά. Ο Steve Lapinski, διευθυντής του τμήματος Marketing της AMD, αποκάλεσε το νέο επίτευγμα ως "το αντίστοιχο της υπερνίκησης του φράγματος της ταχύτητας του ήχου".

Ηδη στις ΗΠΑ διατίθενται τα πρώτα συστήματα που είναι εφοδιασμένα με τον νέο Athlon από την Compaq και την Gateway, σε τιμές που κυμαίνονται από 2.000 έως 3.300 δολάρια. Αρχικά οι τιμές θα παραμείνουν υψηλές, με σκοπό να προωθηθούν και οι εκδόσεις των μικρότερων ταχυτήτων σε εκείνους που δεν έχουν απόλυτη ανάγκη των 1.000MHz της μεγαλύτερης έκδοσης. Ο επίσης νέος στην αγορά K6-2 των 550MHz αποτελεί μία φθηνότερη λύση για τους χρήστες με μειωμένες απαιτήσεις και μικρότερο πορτοφόλι. Μέσα στον Απρίλιο αναμένεται η διοχέτευση του Athlon και σε άλλες εταιρίες και βέβαια η είσοδός του και στην Ευρώπη.

Οι εκδόσεις που παρουσιάστηκαν στην αγορά είναι αυτές των 600, 650, 700, 750, 800, 850, 900, 950 και 1.000MHz, ενώ τα τεχνικά χαρακτηριστικά του επεξεργαστή της AMD είναι τα ακόλουθα:

- Αρχιτεκτονική 7ης γενιάς (superpipelined) ανάλυσης 0,18 micron.
- 128KB μνήμη cache on-chip επιπέδου L1.
- Υψηλών προδιαγραφών προγραμματιζόμενο backside L2 cache interface.
- Εμπλουτισμένος με 24 επιπλέον εντολές ενσωματωμένος κώδικας διαχείρισης τρισδιάστατων εφαρμογών 3DNow!
- 200MHz system bus.



Νεότερα από το X-BOX

Η Microsoft με το X-Box μπαίνει με τη φόρα του κολοσσού στον κόσμο των παιχνιδομηχανών, απειλώντας άμεσα την παντοδυναμία του PlayStation. Στα μέσα Μαρτίου έδωσε στη δημοσιότητα αναλυτικά στοιχεία για τη σύνθεση της νέας παιχνιδομηχανής, η οποία αναμένεται να είναι ισχυρότερη στους τομείς γραφικών και ταχύτητας σε σχέση με το PlayStation-2.



Συγκεκριμένα, στη σύνθεσή του το X-Box θα περιλαμβάνει τον Intel Pentium III (650MHz), παρ' ότι αρχικά είχε ακουστεί ότι η Microsoft θα υιοθετούσε τη λύση του Athlon της AMD. Την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν έχει ανακοινωθεί η ταχύτητα του bus, αν και μάλλον οι επιλογές βρίσκονται στο φάσμα ανάμεσα στα 133 και 200MHz. Τα γραφικά του θα παράγονται από κάρτα σχεδιασμένη από την nVidia, με δυνατότητες εμφάνισης 300.000.000 πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο. Το X-Box θα διαθέτει δυνατότητες σύνδεσης με το Internet, ενώ θα ενσωματώνει DVD player και πιθανότατα 8GB hard disk. Τέλος, θα υποστηρίζει πλήρως το πρότυπο DirectX των PCs.

Αναλυτικά, στα χαρακτηριστικά του X-Box, που ανακοινώθηκαν ως τώρα από τη Microsoft, περιλαμβάνονται τα ακόλουθα:

- Κεντρικός επεξεργαστής Intel 650MHz.
- Κάρτα γραφικών nVidia 300MHz.
- Κεντρική μνήμη 64MB.
- DVD ταχύτητας 4x.
- Σκληρός δίσκος 8GB.
- 8MB κάρτα μνήμης.
- Ενσωματωμένο DVD movie playback.

Το X-Box αναμένεται να μπει σε παραγωγή το φθινόπωρο του 2001, με τιμή που πιθανώς να βρίσκεται στο φάσμα των 250 έως 350 δολαρίων, χωρίς όμως να έχει γίνει σχετική επίσημη ανακοίνωση από τη Microsoft.

flash

Ακόμη δεν πρόλαβε να ανακοινωθεί επίσημα η σύνθεση του X-Box της Microsoft και ήδη έσπευσαν οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών να υποστηρίξουν τη νέα παιχνιδομηχανή. Με δηλώσεις τους εταιρίες όπως οι Electronic Arts, Eidos, αλλά ακόμη και η πιο σπουδαία παραγωγός παιχνιδιών για το PlayStation, η Konami, αναφέρουν την πρόθεσή τους να παράγουν τίτλους για το X-Box. Εννοείται, βέβαια, ότι η Microsoft ήδη σχεδιάζει τον ξεχωριστό τομέα της εταιρίας που θα κατασκευάζει λογισμικό για την παιχνιδομηχανή της.

Η ASUS ανακοίνωσε την παραγωγή mainboard που θα υποστηρίζει τον νέο Athlon 1.000MHz της AMD. Το K7V mainboard είναι το πρώτο που παρέχει πλήρη υποστήριξη στον Athlon του 1GHz, ενώ επίσης διαθέτει 200MHz Front Side Bus, 4+2 θύρες USB και υποστήριξη στα πρότυπα AGP 4x, AGP Pro και UltraDMA/66.

Προβλήματα αντιμετωπίζει η παραγωγή οθονών υγρών κρυστάλλων και, βέβαια, όλα τα προϊόντα που τις χρησιμοποιούν, από monitors έως notebook PCs. Τα προβλήματα οφείλονται στην αδυναμία κατασκευής driver chips σε ρυθμούς ανάλογους με τις απαιτήσεις. Οι πελάτες της NEC, μίας από τις σημαντικότερες εταιρίες κατασκευής των driver chips, βρίσκονται σε λίστα αναμονής τριών μηνών, καθώς η τελευταία, σε μια προσπάθεια να καλύψει τις ανάγκες, συνεργάζεται με τη Sanyo με σκοπό τη μηνιαία αύξηση της παραγωγής κατά 4 εκατομμύρια chips. Πάντως, το φαινόμενο δεν φαίνεται να βελτιώνεται, καθώς -όπως υπολογίζεται- ως το 2002 οι απαιτήσεις θα έχουν διπλασιαστεί και θα φτάνουν στις 700.000.000 μονάδες το χρόνο.

Ολα τα περίεργα μας έρχονται από τις ΗΠΑ. Το τελευταίο αφορά στο "δαιμονισμό" των υπολογιστών. Ενας ιερέας της Georgia αναφέρει ότι σε εξομολογήσεις που έκανε, γυναίκες, οι οποίες ήταν γνωστές για τα "έντιμα" και "χριστιανικά" ήθη τους, μπαίνοντας στο Internet καταλαμβάνονταν από έντονη επιθυμία να συμμετέχουν σε διάφορα chats, στα οποία έστελναν μηνύματα με βωμολοχίες και σεξουαλικά υπονοούμενα. Μάλιστα, όπως αναφέρει ο ίδιος ο ιερέας, όταν μπήκε στον υπολογιστή ενός από τα θύματα των "δαιμόνων", άρχισαν να αναγράφονται στην οθόνη ιερόσυλα μηνύματα. Επειτα από έναν ηλεκτρονικό διάλογο με το μηχάνημα, ξαφνικά ο υπολογιστής τού απάντησε με ένα κείμενο γραμμένο σε διάλεκτο της Μεσοποταμίας, ηλικίας 2.800 ετών. Μη γελάτε, δεν πρόκειται για πρωταπριλιάτικο αστείο. Ο ιερέας αυτές τις μέρες εκδίδει βιβλίο με τίτλο "Ο Διάβολος στη Μηχανή", το οποίο θα περιλαμβάνει όλες τις περιπτώσεις "δαιμονισμένων" υπολογιστών που έχει γνωρίσει.

Modem για τον φανατικό gamer

Καθώς ολοένα πληθαίνουν οι δικτυακές δυνατότητες των μοντέρνων παιχνιδιών, αυξάνονται οι απαιτήσεις για όσο το δυνατόν καλύτερη σύνδεση με το Internet. Κι ενώ μέχρι τώρα ένα 56k



modem επαρκούσε για τα περισσότερα παιχνίδια, τα Quake 3 και Unreal Tournament απαιτούν κάτι παραπάνω. Στους gamers που αντιμετωπίζουν προβλήματα σύνδεσης με το Internet στη χρήση των πιο απαιτητικών τίτλων παιχνιδιών απευθύνεται η U.S. Robotics με το 3Com 56k Internet Gaming Modem.

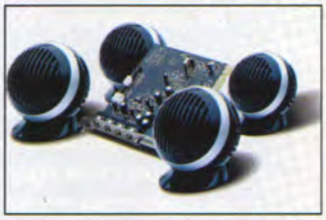
Δεν πρόκειται για ακόμη ένα 56k modem, καθώς η διαφορά του έγκειται στο ότι δεν βασίζεται στον επεξεργαστή του υπολογιστή για τις διαδικασίες επικοινωνίας με το Internet. Αντιθέτως, διαθέτει ενσωματωμένο δικό του επεξεργαστή, επιτυγχάνοντας ιδιαίτερα βελτιωμένης ποιότητας και ταχύτερη σύνδεση, αφήνοντας επιπλέον τη CPU του υπολογιστή να αναλάβει ανενόχλητη τον έντονο υπολογιστικό φόρτο των νεότερων παιχνιδιών.

Επιπλέον το modem συνοδεύεται από ικανοποιητικό αριθμό λογισμικού, στο οποίο περιλαμβάνονται και τα παιχνίδια Civilization: Call to Power και Heavy Gear II. Η τιμή των περίπου 35.000 δραχμών (στις ΗΠΑ) μπορεί να θεωρηθεί τσιμπημένη, αλλά το 3Com 56k modem αποτελεί μια σοβαρή λύση για το φανατικό gamer, προσφέροντας επιπλέον τη σιγουριά του ονόματος U.S. Robotics που συνοδεύεται και από 5ετή(!) εγγύηση του προϊόντος.

2 σε 1 από την Gallant

Τώρα πια, και μετά την επιτυχία της SoundBlaster Live!, κάθε κάρτα ήχου που θέλει να σέβεται τον εαυτό της θα πρέπει να περιλαμβάνει στα βασικά τεχνικά χαρακτηριστικά της και την αναπαραγωγή dolby surround ήχου. Για να αντιληφθεί όμως ο χρήστης τις δυνατότητες του dolby surround, επιβάλλεται να διαθέτει επίσης μια τετράδα ηχείων υψηλής απόδοσης. Η Gallant, μια εταιρία με παρελθόν στο χώρο του ψηφιακού ήχου, έλαβε υπόψη της τις προαναφερόμενες προτάσεις και παρουσίασε ένα σύστημα που περιλαμβάνει κάρτα ήχου four point surround και ηχεία υπό τη μορφή ενός πακέτου με το όνομα Gallant Computer OdysseySound4.

Η πλήρως plug and play κάρτα ήχου υποστηρίζει το πρότυπο MP3,



τα δε ηχεία είναι ισχύος 3Watt (RMS) το καθένα. Παρέχει εξόδους για MIDI και joystick, και συνοδεύεται από το απαραίτητο βασικού επιπέδου λογισμικό σύνδεσης και αναπαραγωγής τετρακάναλου ήχου.

Για να διατηρηθεί όμως χαμηλά η τιμή (περίπου 28.000 δραχμές), τα τέσσερα ηχεία του συστήματος δεν αποτελούν ό,τι καλύτερο υπάρχει από άποψη ηχητικής απόδοσης. Παρ' όλα αυτά το πακέτο παραμένει ιδιαίτερα ελκυστικό για τον gamer, χωρίς τις πλέον αυξημένες απαιτήσεις.

Nikon Coolpix 990

Η σπουδαιότερη εταιρία κατασκευής ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών Nikon ανακοίνωσε περισσότερα στοιχεία για τη νέα ημιεπαγγελματική φωτογραφική μηχανή της σειράς Coolpix 900, τη Nikon Coolpix 990. Οι πρώτες μετρήσεις δείχνουν ότι πρόκειται για μηχανή με άριστα χαρακτηριστικά κι εξαιρετικές προοπτικές πωλήσεων. Με τιμή της τάξης των 350.000 δραχμών, ο αγοραστής θα έχει στη διάθεσή του την Coolpix 990 με τα παρακάτω τεχνικά χαρακτηριστικά:

- ✔ Δυνατές αναλύσεις φωτογραφιών 2.048x1.536, 1.027x768, 640x480, 320x200 και επιλογή διάστασης 3:2 με ανάλυση 2.048x1.360.
- ✔ Υποστηριζόμενα πρότυπα αρχείων: JPEG, TIFF, με 14 επίπεδα συμπίεσης.
- ✔ Ευαισθησίες 100/200/400 στο ASA/ISO ισοδύναμο.
- ✔ Φακός 38-115mm με δυνατότητα έως 3x zoom.
- ✔ Ταχύτητα διαφράγματος από 1/1.000 έως και 8 δευτερόλεπτα.
- ✔ Αυτόματη εστίαση.



- ✔ Ενσωματωμένο flash.
- ✔ Εσωτερικό χρονόμετρο 3 έως και 10 δεύτερα.
- ✔ Μέγιστη ταχύτητα συνεχών λήψεων 30fps στο QuickVGA 320x240 mode.
- ✔ Μέσο αποθήκευσης: flash card 16MB, δυνατότητα αποθήκευσης 1 έως και 332 φωτογραφιών, ανάλογα με την ανάλυση και τη συμπίεση.

Στα παρελκόμενα, τα οποία ο χρήστης της φωτογραφικής μηχανής μπορεί να προμηθευτεί με το ανάλογο βέβαια χρηματικό κόστος, περιλαμβάνονται flash cards μεγέθους μνήμης από 4 έως και 96MB, PC card adapters και αριθμός πρόσθετων φακών. Αναμένεται όμως ακόμη να ανακοινωθεί το software που θα συνοδεύει τη φωτογραφική μηχανή.

Παραλειπόμενα του "ΛΥΣΙΑΣ 2000"

Για όσους δεν προμηθεύτηκαν το προηγούμενο τεύχος του "PC Master" (φτου κακά, να μην το επαναλάβετε, παλιόπαιδα), αλλά και για όσους το προμηθεύτηκαν αλλά δεν έδωσαν την απαραίτητη σημασία, υπενθυμίζουμε ότι το σαββατοκύριακο 1-2 Απριλίου 2000 ξεκινάει ο μαθητικός διαγωνισμός μέσω Internet "Λυσίας 2000", που αφορά σε μαθητές δημοτικού/γυμνασίου/λυκείου. Οι διαγωνιζόμενοι θα πρέπει να απαντήσουν στα ερωτηματολόγια που υπάρχουν στο site του "Λυσίας" (www.lysias.gr) και περιλαμβάνουν ερωτήσεις σχολικών μαθημάτων (μαθηματικά, φυσική, χημεία, γλώσσα, ιστορία κ.λπ.) καθώς και ερωτήσεις γενικότερων εγκυκλοπαιδικών γνώσεων. Οι νικητές του πρώτου μέρους του διαγωνισμού θα συμμετέχουν, προσερχόμενοι στα κατά τόπους εξεταστικά κέντρα, στην τελική φάση, η οποία θα ολοκληρωθεί στις 13 Μαΐου 2000, από όπου θα προκύψουν οι νικητές που θα κερδίσουν ηλεκτρονικούς υπολογιστές, multimedia εφαρμογές, συνδρομές στο Internet κ.ά. Μη διστάσετε, λοιπόν, να πάρετε μέρος, καθώς εκτός του ότι μπορείτε να κερδίσετε τα πλούσια δώρα του διαγωνισμού, συμβάλλετε με τη συμμετοχή σας στην είσοδο των νέων τεχνολογιών στα ελληνικά σχολεία.

60GB από τη Maxtor

Η γνωστή σε όλους κατασκευάστρια εταιρία σκληρών δίσκων αρέσκεται στο να σπάει κάθε φορά τα ρεκόρ χωρητικότητας. Το νέο κατασκεύασμά της ακούει στο όνομα DiamondMax 60, ένα hard



disk για high-end συστήματα, το οποίο -σύμφωνα με την εταιρία- απευθύνεται στους επαγγελματίες με υψηλές απαιτήσεις σε ό,τι αφορά την αποθήκευση multimedia δεδομένων (ήχος, γραφικά, βίντεο). Ο DiamondMax60 αποτελείται από 4 επάλληλους δίσκους, έχει ενσωματωμένο buffer 2MB (SDRAM των 100MHz) και διατίθεται στις εκδόσεις των 45GB και 60GB. Ο μέσος χρόνος αναζήτησης βρίσκεται κάτω από τα 9msec, ενώ η απόδοσή του βελτιώνεται σημαντικά, λόγω του ενσωματωμένου μικροεπεξεργαστή που διαθέτει, ο οποίος ελέγχει τις διαδικασίες μεταφοράς και προσωρινής φύλαξης των δεδομένων. Η Maxtor υπόσχεται ήσυχη λειτουργία και υψηλή αξιοπιστία και, βέβαια, δεν έχουμε ιδιαίτερους λόγους να την αμφισβητήσουμε.

Για χαμηλότερων δυνατοτήτων συστήματα και βέβαια για τους χρήστες με μικρότερα πορτοφόλια, η Maxtor διαθέτει τον DiamondMax VL30 στις χωρητικότητες των 15GB και 30GB, ο οποίος όμως ενσωματώνει όλα τα υποσυστήματα βελτίωσης της απόδοσης της σειράς DiamondMax, όπως το σύστημα MaxSafe, το οποίο καθ' όλη τη διάρκεια λειτουργίας του δίσκου επιβλέπει για τυχόν ανωμαλίες στη μεταφορά και φύλαξη των δεδομένων και ενεργεί ως διορθωτής λαθών, ή την τεχνολογία ShockBlock, βάσει της οποίας το drive μπορεί να αντέξει κραδασμούς της τάξης των 1.000G, όπως μας πληροφορεί η Maxtor.

Η εταιρία ανακοίνωσε ότι οι νέοι σκληροί δίσκοι θα αρχίσουν να διατίθενται στην αγορά από τον Απρίλιο του 2000, κάτι που σημαίνει ότι σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα θα εμφανιστεί και στις βιτρίνες των καταστημάτων της χώρας μας.

AGP σε θύρες PCI;

Η nVidia προσφέρει τη δυνατότητα σε παλαιότερα mainboards, που δεν διαθέτουν θύρα AGP, να απολαμβάνουν όλα τα πλεονεκτήματα του AGP μέσω των καρτών γραφικών TNT2 M64 και TNT2 PRO, οι οποίες τοποθετούνται σε θύρες PCI.

Η τεχνολογία που ονομάζεται Virtual AGP ουσιαστικά εξομοιώνει τις 3D δυνατότητες, το χειρισμό μεγάλων textures και την πλήρη υποστήριξη DVD που προσφέρει το AGP, χωρίς να επιβαρύνεται η CPU και μάλιστα με ιδιαίτερη επιτυχία, σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες. Η nVidia αναφέρει ότι οι δύο αυτές κάρτες θα υποστηρίζουν το OpenGL (με δυνατότητα διαχείρισης 2.048x2.048 textures), ενώ θα διαθέτουν υψηλότερες δυνατότητες από τις αντίστοιχες Voodoo 2000/3000 PCI.

Συγκεκριμένα, στα τεχνικά χαρακτηριστικά της δυνατότερης TNT2 PRO περιλαμβάνονται επεξεργαστής 128 bit, 143MHz και μνήμη 16/32MB των 166MHz, ενώ στην TNT2 M64 η μόνη διαφορά αφορά στον επεξεργαστή, ο οποίος τρέχει στα 133MHz.

72άρι CD-ROM από την Kenwood

Το γρηγορότερο μέχρι σήμερα CD-ROM παρουσίασε η Kenwood, με ταχύτητα 72x, το οποίο μεταφράζεται σε ταχύτητα διαμεταγωγής της τάξης των 11MB/sec. Το εντυπωσιακότερο όμως είναι ότι τούτο επετεύχθη



χωρίς την αύξηση της ταχύτητας περιστροφής, αλλά με τη νέα "κεφαλή" η οποία αποτελείται από 7 οπτικές δέσμες για παράλληλη ανάγνωση δεδομένων. Δηλαδή επιτυγχάνεται ταυτόχρονα μεγαλύτερη ταχύτητα μεταφοράς πληροφοριών, αλλά και μικρότερος θόρυβος λειτουργίας.

Στα χαρακτηριστικά του Kenwood 72x TrueX CD-ROM περιλαμβάνονται:

- Υποστήριξη EIDE/ATAPI interface
- Ταχύτητα διαμεταγωγής από 6.750 έως 10.800 KB/sec
- 2.048 KB data buffer

Η εταιρία προτείνει βασική σύνθεση υπολογιστή Pentium 233MHz MMX με 32MB RAM για την ικανοποιητική χρήση του CD-ROM. Το Kenwood 72x TrueX CD-ROM κυκλοφορεί ήδη από τα μέσα Μαρτίου στις ΗΠΑ και τιμάται 130 δολάρια (περίπου 45.000 δραχμές).

Η Microsoft εναντίον πειρατών

Το φαινόμενο ενσωμάτωσης στους υπολογιστές κλεψίτυπου λογισμικού της Microsoft είναι αλήθεια ότι έχει πάρει τεράστιες διαστάσεις. Αναφέρεται ότι πάνω από 2.000.000 Web sites προμηθεύουν παράνομα αντίγραφα εκδόσεων beta των Windows 2000. Η Microsoft, στην προσπάθειά της να αντιμετωπίσει το πρόβλημα, αποφάσισε να κινηθεί σε δύο κατευθύνσεις.

Σε ό,τι αφορά το Internet και τα sites με τα παράνομα αντίγραφα, η εταιρία σε συνεργασία με ISPs κατάφερε ήδη να απομακρύνει 100 από αυτά, ενώ η παρακολούθηση και το κυνηγητό εξακολουθεί επί 24ώρου βάσεως, 7 ημέρες την εβδομάδα.

Σε ό,τι αφορά τα προϊόντα Windows 2000 και Office 2000, η εταιρία ενσωματώνει στα αυθεντικά CD-ROMs του λογισμικού ολόγραμμα πάνω στην πλαστική επιφάνεια, το οποίο είναι διακριτό μόνο κάτω από το φως, και αναγράφει τα στοιχεία του προγράμματος καθώς και το "κλειδί" χρήσης του. Επίσης, για τις εκδόσεις OEM που προμηθεύονται τα καταστήματα, με σκοπό να εγκατασταθούν στα PCs προς



πώληση, οι συσκευασίες περιλαμβάνουν μία ολογραφική ετικέτα αυθεντικότητας, στην οποία αναγράφονται οι λέξεις "Microsoft" και "Genuine", η οποία πρέπει να επικολληθεί στον υπολογιστή, προκειμένου ο αγοραστής να βεβαιωθεί ότι πρόκειται για νόμιμο αντίγραφο.

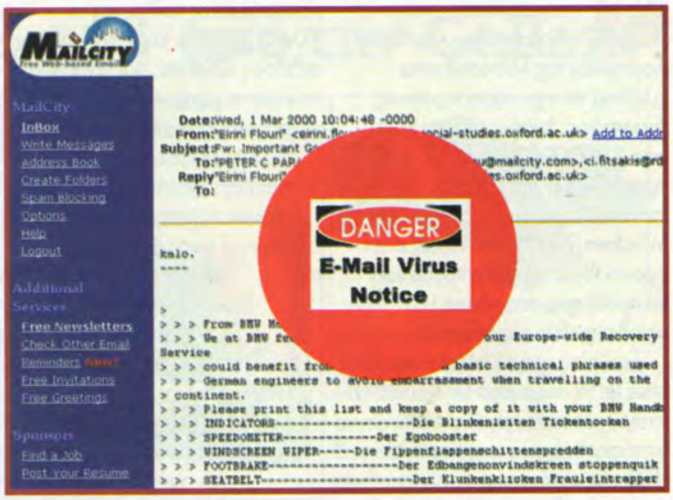
Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο ενδιαφέρουσες ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

ΤΑ ΠΑΘΟΓΟΝΑ... E-MAILS

Τον τελευταίο καιρό έχει γίνει πλέον μόδα η μεταφορά ιών μέσω e-mails. Η κατάσταση αυτή ξεκίνησε από μια απλή ερασιτεχνική πλάκα, την οποία τελικά αντέγραψαν πολλοί και εξαπλώθηκε παγκοσμίως. Ουσιαστικά, πρόκειται για e-mails τα οποία συνοδεύονται από μολυσμένα attached αρχεία. Μόλις ο παραλήπτης διαβάσει το μήνυμα, το σύστημά του μολύνεται.

Οι ιοί αυτοί ημέρα με την ημέρα γίνονται περισσότερο καταστρεπτικοί. Τον Μάρτιο αναφέρθηκε η ύπαρξη νέου μολυσματικού e-mail. Ετσι, αν κάποια στιγμή παραλάβετε μήνυμα με θέμα "Check this" και συνοδευτικό file "LINKS.VBS", μην τολμήσετε να το ανοίξετε. Θα μολυνθεί από τον Worm VBS/Freelinks όχι μόνο ο υπολογιστής σας αλλά και κάθε υπολογιστής του τοπικού δικτύου (αν διαθέτετε κάτι τέτοιο), επίσης θα δημιουργηθεί αυτομάτως worm, το οποίο θα αποσταλεί σε όλες τις διευθύνσεις του address book σας, με αποτέλεσμα η ταχύτητα και το εύρος εξάπλωσής του να μεγαλώσουν ακόμη περισσότερο. Προσοχή λοιπόν, εφοδιαστείτε με ό,τι πιο ενημερωμένο υπάρχει στον τομέα των anti-virus προγραμμάτων και πάντα ελέγχετε τα αρχεία του e-mail σας που προέρχονται από άγνωστο αποστολέα.

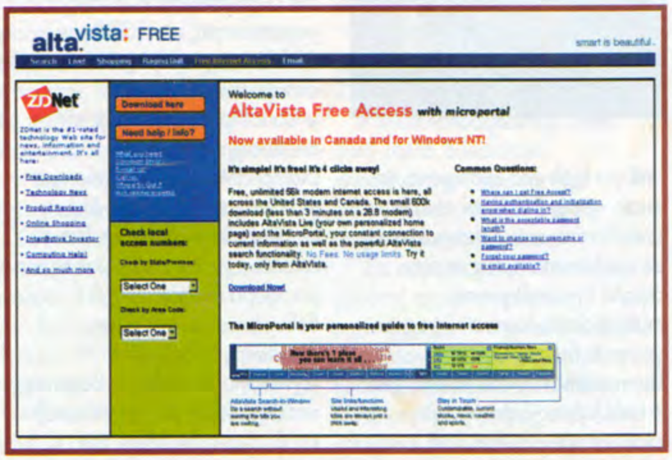


FREE-INTERNET ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Πρόσφατα ο Lycos (ο τέταρτος δημοφιλέστερος browser) και η NBCi (ειδησεογραφικό site που ανήκει στην General Electrics) ανακοίνωσαν ότι προτίθενται να παρέχουν free Internet στο προσεχές μέλλον. Στις ΗΠΑ, μόνο η NetZero (εταιρία free Internet) διαθέτει 3 εκατομμύρια εγγεγραμμένους, συγκριτικά με τα 20 εκατομμύρια συνολικά εγγεγραμμένων στις εταιρίες που παρέχουν μισθωμένες υπηρεσίες.

Παρόμοια ανοίγματα γίνονται και στη Μ. Βρετανία, όπου στους εκεί χρήστες η AltaVista προσφέρει (σχεδόν) δωρεάν πρόσβαση στο Internet χωρίς χρονικό όριο, μόνο με μία αρχική καταβολή χρημάτων, της τάξης των 25.000 δρχ. και ετήσιο κόστος 10.000 δρχ. Το εντυπωσιακότερο όμως είναι ότι η επικοινωνία με τον provider θα παρέχεται μέσω δωρεάν τηλεφωνικής σύνδεσης (τα γνωστά 1-800...). Στη Μ. Βρετανία, μάλιστα, όπου το κόστος του Internet είναι σχετικά υψηλό, αναμένεται ενθουσιώδης ανταπόκριση στην παραπάνω προσφορά, με αποτέλεσμα η AltaVista να θέσει όριο 500.000 συνδρομητών για το πρώτο εξάμηνο λειτουργίας.

www.lycos.com
www.altavista.com



ΑΣΥΡΜΑΤΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET

Η εταιρία MCI WorldCom ξεκίνησε τις πρώτες δοκιμές της νέας ασύρματης μεθόδου σύνδεσης με το Internet σε τρεις πόλεις των νοτιοδυτικών ΗΠΑ. Με αυτή τη μέθοδο επιτυγχάνεται, σύμφωνα με την εταιρία, έως και εξαπλάσια ταχύτητα διαμεταγωγής δεδομένων σε σχέση με την καλύτερη τηλεφωνική γραμμή. Η σύνδεση θα επιτυγχάνεται μέσω της τηλεοπτικής δορυφορικής κεραίας (το γνωστό "πιάτο"), κατ' αναλογία με την ενσύρματη σύνδεση, η οποία χρησιμοποιεί την τηλεφωνική γραμμή. Σε περίπτωση επιτυχίας του εγχειρήματος, η εταιρία υπόσχεται ότι μέχρι το 2001 θα παρέχει τις υπηρεσίες της σε πάνω από 100 πόλεις των ΗΠΑ, με τιμές που δεν θα ξεπερνούν αυτές της κλασικής πρόσβασης μέσω της τηλεφωνικής γραμμής.



ΚΑΙ ΕΚΛΟΓΕΣ ON-LINE;

Είμαστε πλέον συνηθισμένοι στις πρωτοτυπίες των ΗΠΑ. Η πιο πρόσφατη αφορά στις προεδρικές εκλογές του προσεχούς Νοεμβρίου στη χώρα αυτή. Για πρώτη φορά πρόκειται να στηθεί "δικτυακή" κάλπη, εν μέσω αντικρουόμενων απόψεων σχετικά με την ασφάλεια που παρέχει η συγκεκριμένη διαδικασία. Ενώ ο κ. Κλίντον υποστηρίζει την κίνηση αυτή, οι πρόσφατες επιθέσεις των hackers σε μεγάλα αμερικανικά sites (όπως, για παράδειγμα, του CNN) αποθαρρύνουν τους σκεπτικιστές, οι οποίοι αμφιβάλλουν για το αδιάβλητο της διαδικασίας.



Η μεγάλη δοκιμή για το κατά πόσο το εγχείρημα της ψηφοφορίας μέσω του Internet είναι εφικτή έγινε στην πολιτεία της Αριζόνα στα μέσα του Μαρτίου, όπου οι 823.000 δημοκρατικοί εκλέκτορες κλήθηκαν να επιλέξουν τον υποψήφιό τους για τις εκλογές του Νοεμβρίου και είναι οι πρώτοι οι οποίοι χρησιμοποίησαν το Δίκτυο για το σκοπό αυτό. Οι ψηφοφόροι προσήλθαν στα κατά τόπους εκλογικά κέντρα, όπου "έριξαν" την ψήφο τους στις ηλεκτρονικές κάλπες (υπό μορφή τερματικών) που είχαν στηθεί για το σκοπό αυτό. Παρ' ότι γνώριζαν ότι δεν έχει επιτευχθεί πλήρως η εξασφάλιση του αδιάβλητου, οι πολίτες της Αριζόνα επέμειναν να προχωρήσουν στα εγχείρημα, ούτως ώστε να πιστοποιηθεί η δυνατότητα ή μη της επέκτασης του συστήματος και στις υπόλοιπες πολιτείες.

Η όλη προσπάθεια, την οποία η αμερικανική κυβέρνηση αποκαλεί election, βρίσκεται κάτω από τον έλεγχο της National Science Foundation, η οποία, ύστερα από αίτηση του προέδρου των ΗΠΑ, θα ελέγξει κατά πόσο μπορούν να κρατηθούν μακριά οι επίδοξοι hackers που θα μπορούσαν να διαβάλουν το σύστημα και να παραποιήσουν το αποτέλεσμα.

Το συντηρητικό κόμμα των Ρεπουμπλικάνων, παρά την αισιοδοξία που προσπαθεί να εμφυσήσει με τη σειρά του στους ψηφοφόρους του, δεν φαίνεται να καταφέρνει πολλά πράγματα, αφού σε μια παρόμοια διαδικασία εκλογής (πολύ μικρότερης κλίμακας όμως), από τους 4.330 που εκλήθησαν να ψηφίσουν, μόνο οι 35 επέλεξαν τη δικτυακή μέθοδο. Επίσης, αντιδράσεις προέβαλαν και κάποιες ισπανόφωνες μειονότητες, οι οποίες κατέθεσαν μηνύσεις, θεωρώντας ότι το νέο σύστημα ευνοεί τις διακρίσεις σε βάρος των οικονομικά υποδεέστερων κοινωνικών ομάδων, ενώ μια έρευνα που έγινε σε 1.208 ενήλικους έδειξε ότι το 66% από αυτούς βλέπει αρνητικά τη νέα μέθοδο ψηφοφορίας και μόνο το 24% απαντάει θετικά.

Οπως και να έχει, αν το όλο εγχείρημα κριθεί επιτυχημένο, θα προσφέρει μεγάλες ευκολίες στις ειδικές τάξεις επαγγελμάτων, όπως οι στρατιωτικοί και οι εκπαιδευτικοί, για τη συμμετοχή τους στις εκλογές, αφού, για όσους δεν το γνωρίζουν, στις ΗΠΑ η ημέρα των εκλογών δεν είναι αργία και οι εργαζόμενοι ψηφοφόροι πηγαίνουν κανονικά στις δουλειές τους. Τελικός σκοπός του εγχειρήματος είναι η δυνατότητα επίτευξης της δικτυακής ψηφοφορίας μέσω των οικιακών υπολογιστών των ψηφοφόρων, και βέβαια, αν πετύχει το φιλόδοξο αυτό σχέδιο, μην απορήσετε αν σε ελάχιστο χρονικό διάστημα εξαχθεί και στην Ευρώπη και, βέβαια, στη (μέχρι πρότινος) Ψωροκώσταινά μας.

www.election.com
www.electioncenter.org

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Οταν η κλασική μουσική συναντά τη μοντέρνα τεχνολογία. Το Μέγαρο Μουσικής απέκτησε τη δική του σελίδα στο Internet, η οποία μάλιστα είναι πολύ εντυπωσιακή, με καλαίσθητες εικόνες και μικρά σποτάκια. Στα αντικείμενα της σελίδας περιλαμβάνονται η ιστορία και τα χαρακτηριστικά του κτιρίου, καθώς και το πρόγραμμα εκδηλώσεων μαζί με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τις δυνατότητες επικοινωνίας και την εξυπηρέτηση του κοινού. Η σελίδα βρίσκεται ακόμη υπό ανάπτυξη και ο ήδη ικανοποιητικός όγκος πληροφοριών συνεχώς μεγαλώνει.

www.megaron.gr

Για όλους τους κινηματογραφόφιλους που επιθυμούν να ενημερώνονται δικτυακά, το cine.gr έρχεται να καλύψει τις ανάγκες και των πιο απαιτητικών. Οι επισκέπτες της σελίδας πληροφορούνται σχετικά με τα προγράμματα ταινιών που παίζονται ή πρόκειται να παιχτούν στις ελληνικές αίθουσες, τις κριτικές, τα εγχώρια και διεθνή νέα της έβδομης τέχνης. Ενας πλήρης οδηγός για το τι παίζεται στο χώρο του κινηματογράφου, και (προσεχώς) στο χώρο της TV.

www.cine.gr

Αλλο ένα ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο γεννιέται. Στο site του Βιβλιοπωλείου "Πρωτοπορία" μπορείτε να βρείτε ό,τι υλικό υπάρχει στα ράφια του, με πολύ προσιτό τρόπο, αφού οι τίτλοι είναι χωρισμένοι σε θεματικές κατηγορίες και μπορείτε να τους αναζητήσετε απλώς εισάγοντας λέξεις-κλειδιά. Και, βέβαια, ό,τι σας αρέσει μπορείτε να το παραγγείλετε από το σπίτι σας. Στις επιλογές σας περιλαμβάνονται βιβλία Ελλήνων και ξένων λογοτεχνών, περιοδικά και κόμικς. Οσοι βιβλιοφάγοι προσέλθετε.

www.protoporia.gr

Και οι κολόνιες στον κυβερνοχώρο. Αναφερόμαστε το νέο site του Axe, στο οποίο τέσσερις θηλυκές υπάρξεις θα σας συνοδεύσουν σε μια περιπλάνηση στη μουσική, τους κινηματογράφους, τα μπαρ και τα εστιατόρια της νυχτερινής Αθήνας. Η διεύθυνση περιλαμβάνει κι ένα interactive παιχνιδάκι ερωταποκρίσεων με τις εικονικές δεσποινίδες, το οποίο κρύβει ευχάριστες εκπλήξεις.

www.axe.gr

Θέλετε να μάθετε τις μεγαλύτερες γκάφες σε παγκόσμιο επίπεδο; Θέλετε να ανακαλύψετε ποιες "αποτυχημένες" ενέργειες πήραν το βραβείο του Δαρβίνου; Δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε τη διεύθυνση...

www.darwinawards.com

Τους πιο μανιακούς χρήστες του Internet στην Ευρώπη διαθέτει η Ελλάδα, με μέσο όρο χρήσης του Διαδικτύου τις 10 ώρες την εβδομάδα. 80.000 άνθρωποι "σερφάρουν" καθημερινά, ενώ μέχρι το τέλος του 2001 ο αριθμός των Ελλήνων συνδρομητών αναμένεται να ξεπεράσει το 1.500.000.

Οι αυξημένος όγκος πελατών του e-commerce δημιούργησε και τα πρώτα προβλήματα. Σε μια έρευνα που έγινε στις ΗΠΑ διαπιστώθηκε ότι το 26% των αγορών μέσω του Internet ματαιώνεται λόγω διάφορων επιπλοκών (από απλά τεχνικά προβλήματα μέχρι και αδυναμία παραδόσεως του προϊόντος), ενώ από τους χρήστες στους οποίους παρουσιάστηκαν τέτοιου είδους προβλήματα το 6% δεν επιχειρεί ξανά να ψωνίσει μέσω του δικτύου.

GRAND P

12-14 Μαΐου, Ξενοδοχείο "ROYAL OLY

Υπάρχουν δύο τρόποι για να κερδίσετε 1.000.000 δρχ. μετρητά:



1. Να κερδίσετε όλους τους αντιπάλους σας στο QUAKE III.



2. Να κυνηγήσετε με πάθος τη νίκη και να αναδειχθείτε πρωταθλητές στο FIFA 2000.

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ EVENT ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΛΛΗ

RIX 2000

ΜPIC", Αίθουσα "CONGRESS HALL"



ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ HAPPENINGS!

Φυσικά, υπάρχουν πάρα πολλοί τρόποι για να διασκεδάσετε και να σας μείνει αξέχαστο ένα weekend.

Στο GRAND PRIX 2000 θα βρείτε τους περισσότερους.



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΔΩΡΑ!

Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να δηλώσετε συμμετοχή τώρα.



ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ GRAND PRIX 2000



Ενδιαφέρομαι να συμμετάσχω στο GRAND PRIX 2000.
Δηλώστε κατά σειρά προτεραιότητας σε ποια παιχνίδια θέλετε να συμμετάσχετε. Δεν είναι απαραίτητο να δηλώσετε και τα δύο παιχνίδια. Ωστόσο, έχετε το δικαίωμα συμμετοχής σε όλα!

QUAKE III ❑ **FIFA 2000** ❑

Συμπληρώστε το κουπόνι με κεφαλαία γράμματα:

ΕΠΩΝΥΜΟ........................ ΟΝΟΜΑ........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........................ Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....

E-MAIL........................ ΗΛΙΚΙΑ........................

Προς "PC MASTER", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
Με την ένδειξη "Για το GRAND PRIX 2000"

ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9238672-5.

ΝΕΣ GAMERS ΑΠΟ ΤΟ PC master CD-ROM

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Το επίσημο παιχνίδι του Euro 2000

Η Electronic Arts έχει καθιερωθεί τα τελευταία χρόνια ως μία από τις κορυφαίες εταιρίες δημιουργίας αθλητικών παιχνιδιών, και ειδικότερα στον τομέα του ποδοσφαίρου. Ετσι, λοιπόν, δεν θα μπορούσε να αφήσει να περάσει ανεκμετάλλευτο το γεγονός της διοργάνωσης του Κυπέλλου Εθνών Ευρώπης, που θα γίνει το προσεχές καλοκαίρι στα γήπεδα της Ολλανδίας και του Βελγίου.

Οπως λοιπόν με το Παγκόσμιο Κύπελλο του 1998, έτσι και τώρα η ίδια εταιρία ετοιμάζει το επίσημο παιχνίδι της επερχόμενης αυτής διοργάνωσης. Οι παίκτες θα μπορούν να νιώσουν την ένταση και την αγωνία των προκριματικών γύρων -ευκαιρία να πάμε και την Εθνική μας λίγο ψηλότερα- και εν συνεχεία να διεκδικήσουν το βαρύτιμο τρόπαιο, στην τελική φάση. Εδώ να σημειώσω πως οι ποδοσφαιριστές που θα περιλαμβάνει κάθε εθνική ομάδα δεν θα είναι προκαθορισμένοι, αλλά ο παίκτης θα μπορεί να κάνει ο ίδιος τις επιλογές του από μια γκάμα διαθέσιμων ποδοσφαιριστών. Ετσι, για παράδειγμα, εάν κρίνετε πως κάποιος παίκτης θα σας είναι πιο χρήσιμος από κάποιον άλλο ή δεν παίζει καλά ή, τέλος πάντων, δηλώσει πως δεν θέλει να ξαναπαίξει στην εθνική ομάδα (καλύτερα άλλωστε), μπορείτε να τον στείλετε στο σπιτάκι του και να



διαλέξετε τον αντικαταστάτη του. Ακόμη, θα μπορείτε να παίξετε και εκπαιδευτικά διπλά (οι βασικοί σας εναντίον των αναπληρωματικών), προκειμένου να δοκιμάστε κάποια αγωνιστικά συστήματα, ή ακόμα και να βάλετε τους αναπληρωματικούς σας να αγωνιστούν με το σύστημα που χρησιμοποιεί ο προσεχής σας αντίπαλος, ούτως ώστε να προετοιμαστείτε όσο το δυνατόν καλύτερα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού βασίζονται -όπως είναι αναμενόμενο- στη μηχανή γραφικών του FIFA 2000, αλλά περιέχουν αρκετές βελτιώσεις. Η ποιότητά τους, βέβαια, εξαρτάται από την κάρτα γραφικών που διαθέτετε. Για παράδειγμα, τα backgrounds θα είναι διαφορετικά σε 3D και σε Software mode. Πέραν τούτου, θα βρείτε ακόμη 155 (!) έτοιμα πρόσωπα παικτών και ισάριθμο αριθμό επιλογών για να τροποποιήσετε και τα εκάστοτε χαρακτηριστικά των προσώπων (μάτια, χείλη, μύτες). Φυσικά, η ανωτέρω διαδικασία γίνεται μέσω του εξελιγμένου editor που υπάρχει στο παιχνίδι και που σας επιτρέπει να αλλάξετε τα πάντα - κυριολεκτικά! Ακόμη και τα διάφορα menus είναι animated και, αν διαθέτετε 3D κάρτα γραφικών, θα δείτε και το logo της διοργάνωσης (που υπάρχει στο background) να κινείται. Ακόμη, η προσοχή στη λεπτομέρεια που έχει δοθεί από την EA φαίνεται και από το γεγονός της ύπαρξης 27 διαφορετικών background ουρανών (ανάλογα με την ώρα της ημέρας και τις καιρικές συνθήκες), ενώ για πρώτη φορά θα συναντήσετε στολές που λερώνονται πραγματικά!

Σε ό,τι αφορά τις ομάδες, θα υπάρχουν όλες οι ευρωπαϊκές εθνικές ομάδες. Ομως, η επιλογή δεν περιορίζεται εδώ. Πέρα από τις ανωτέρω, θα βρείτε και τις 4 καλύτερες ομάδες από τις διοργανώσεις του παρελθόντος, ξεκινώντας από αυτή του 1960 και καταλήγοντας σε αυτή του 1996. Ετσι, θα μπορείτε να ξαναζήσετε τις ιστορικές στιγμές της διοργάνωσης και να ξαναγράψετε την ιστορία, με τους δικούς σας όρους αυτή τη φορά. Τέλος, το παιχνίδι θα υποστηρίζει και multiplayer παιχνίδι, μέχρι και για 8 παίκτες ταυτόχρονα. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι αυτό, μπορείτε να ανατρέξετε στο site www.fifanet.gr, στο οποίο μπορείτε να βρείτε αρκετές πληροφορίες και εικόνες, καθώς, βέβαια, και πολλά "καλούδια" για το FIFA 2000, ενώ σύντομα αναμένεται να επεκταθεί και σε άλλα παιχνίδια (π.χ. Championship Manager). Πρόκειται για το ίδιο site που είχε αναφερθεί από αυτήν εδώ τη στήλη και σε προηγούμενο τεύχος, το οποίο όμως έχει βελτιωθεί πάρα πολύ. Μια επίσκεψη θα σας πείσει.

Η Microsoft πήρε τους... δρόμους

Μην ανησυχείτε, ο γνωστός κολοσσός του software δεν έκλεισε (σιγά μην κλείσει άλλωστε) λόγω της γνωστής δικαστικής απόφασης, απλώς η εταιρία ανακοίνωσε την κυκλοφορία







των συνεχειών δύο γνωστών παιχνιδιών που ασχολούνται με τον κόσμο των δύο και των τεσσάρων τροχών, τα Motocross Madness και το Midotown Madness (η τρέλα -madness=τρέλα- δεν πάει στα βουνά αλλά στους δρόμους). Ας δούμε, λοιπόν, τις πρώτες πληροφορίες για τους δύο αυτούς τίτλους.

Ας ξεκινήσω με το Motocross Madness 2. Απώτερος σκοπός του παιχνιδιού είναι να βελτιώσει κάποια πράγματα από το πρώτο μέρος (το οποίο, παρεμπιπτόντως, δεν ήταν και άσχημο). Και οι τομείς στους οποίους η Microsoft επικεντρώνει την προσπάθειά της αυτή είναι τα γραφικά, το βάθος παιχνιδιού, ο ρεαλισμός, νέες προκλήσεις για τους οδηγούς, η ύπαρξη αυθεντικών και επίσημων μοντέλων και, φυσικά, πληθώρα επιλογών για multiplayer παιχνίδι. Ενα από τα σημαντικά στοιχεία που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι θα είναι το personal career mode, μέσω του οποίου ο παίκτης θα ξεκινάει από τα "χαμηλά" και τους αγώνες στους δρόμους, μέχρι που να γίνει αστέρας του χώρου αυτού και να λαμβάνει μέρος στις σημαντικότερες διοργανώσεις. Τα δε γραφικά αναμένονται να είναι έξι φορές πιο λεπτομερή από αυτά του προκατόχου του, και για το σκοπό αυτό τα περιβάλλοντά του θα αποτελούνται από 50.000 τρισδιάστατα αντικείμενα, μεταξύ των οποίων δέντρα, τρένα και πολλά ακόμη οχήματα. Συνοπτικά, το Motocross Madness 2 θα περιλαμβάνει:

- Μεγαλύτερο βάθος παιχνιδιού, καθώς το παιχνίδι θα περιλαμβάνει όλα τα racing modes του προκατόχου συν δύο επιπλέον: τα Pro Circuit Racing (το career mode που ανέφερα παραπάνω) και το Enduro Racing.
- Βελτιωμένα γραφικά μοντέλων και περιβάλλοντος.
- Νέους αγώνες και αυθεντικές διαδρομές.
- Επίσημες μηχανές και αγώνες.
- Εξελιγμένες επιλογές multiplayer.
- Νέο 3D track editor.

Σχετικά με τη συνέχεια του Midtown Madness τώρα, δεν έχουν γίνει γνωστές τόσες πολλές λεπτομέρειες, αλλά τα πρώτα στοιχεία μιλούν για ένα παιχνίδι που θα είναι κατά βάση -όσον αφορά στο gameplay- ίδιο με το προηγούμενο. Οι διαφορές εντοπίζονται στην προσθήκη περισσότερων αποστολών, δύο νέων τοποθεσιών (πόλεων): του Λονδίνου και του Σαν Φρανσίσκο και εννιά νέων "αστικών" οχημάτων. Επιπλέον, θα έχει προστεθεί και μία απολύτως νέα αποστολή, όπου οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να γίνουν επαγγελματίες κασκαντέρ! Τέλος, το παιχνίδι θα υποστηρίζει και multiplayer δυνατότητες, όπως άλλωστε συμβαίνει με όλα τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν.

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**FIFA 2000 (1)** (EA SPORTS)	☆☆☆☆☆ SIMULATION
2.	▲	**GABRIEL KNIGHT 3 (-)** (SIERRA)	☆ ADVENTURE
3.	▲	**SWAT 3 (-)** (SIERRA)	☆ ACTION
4.	▲	**BALDUR'S GATE (-)** (INTERPLAY)	☆ ADVENTURE
5.	▼	**TIBERIAN SUN (4)** (WESTWOOD)	☆☆☆☆☆☆☆ STRATEGY
6.	▲	**DRACULA (9)** (MICROIDS)	☆☆ ADVENTURE
7.	▲	**CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 (-)** (EIDOS)	☆ SIMULATION
8.	▼	**AGE OF EMPIRES 2 (5)** (MICROSOFT)	☆☆☆☆☆ STRATEGY
9.	▲	**STARCRAFT/BROOD WAR (-)** (BLIZZARD)	☆ STRATEGY
10.	-	**TOMB RAIDER 4 (10)** (EIDOS)	☆☆☆☆ ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG

1. (-) GABRIEL KNIGHT 3
2. (5) BALDUR'S GATE
3. (1) DRACULA
4. (3) PLANESCAPE TORMENT
5. (-) DARKSTONE

SIMULATION

1. (1) FIFA 2000
2. (-) CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
3. (3) NBA LIVE 2000
4. (-) DRIVER
5. (-) FIFA 99

STRATEGY

1. (2) TIBERIAN SUN
2. (3) AGE OF EMPIRES 2
3. (-) STARCRAFT/BROOD WAR
4. (4) RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
5. (-) AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME

ACTION

1. (-) SWAT 3
2. (3) TOMB RAIDER 4
3. (4) QUAKE 3
4. (-) UNREAL TOURNAMENT
5. (2) ALIENS vs PREDATOR

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. FINAL FANTASY 8
2. NOX
3. THE SIMS
4. DRACULA
5. CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Σας λένε τίποτα τα ονόματα Pat Wyatt, Michael O'Brien και Jeff Strain; Αν όχι, να σας ενημερώσω πως πρόκειται για τρεις από τους πρωτεύοντες -πρώην πλέον- προγραμματιστές της Blizzard, οι οποίοι, μετά την πρόσφατη αποχώρησή τους, δημιούργησαν την Triforge. Μάλιστα, ο Wyatt κατείχε τη θέση του αντιπροέδρου του τμήματος έρευνας και ανάπτυξης της Blizzard. Η εν λόγω "ομάδα" περιλαμβάνει τους δημιουργούς του πασίγνωστου Battle.net, του κώδικα προγραμματισμού για όλα τα κορυφαία on-line παιχνίδια της Blizzard και τους παραγωγούς της 3D rendering τεχνολογίας της γνωστής εταιρίας. Απώτερος σκοπός τους τώρα είναι η δημιουργία νέων τίτλων, αντάξιων και καλύτερων των προηγούμενων παραγωγών τους. Πάντως, ένα σημείο που χρήζει ιδιαίτερης προσοχής είναι το γεγονός πως και οι τρεις, αμέσως μετά την παραίτησή τους, συνεργάστηκαν με την Blizzard, προκειμένου να εκπαιδεύσουν τους αντικαταστάτες τους. Αυτό θα πει επαγγελματική συνείδηση, αν μη τι άλλο!

Οι απανταχού οπαδοί του Starcraft θα μπορούν να καυχιόνται πως το αγαπημένο τους παιχνίδι είναι το μοναδικό που ξεπέρασε τα όρια του



πλανήτη μας! Ναι, καλά διαβάσετε και δεν πρόκειται για πρωταπριλιάτικο αστείο. Το Starcraft είναι το πρώτο παιχνίδι στην ιστορία που ταξίδεψε στο διάστημα. Μη νομίζετε πως το άρπαξαν τίποτα εξωγήινοι για να το μελετήσουν, απλώς ο Daniel Barry, ο οποίος ήταν επικεφαλής της διαστημικής αποστολής της NASA "STS-96", εκτός των άλλων, είχε μαζί του και το CD του παιχνιδιού. Το εν λόγω CD αυτή τη στιγμή "αναπαύεται" στα γραφεία της Blizzard. Μια ανάπαυση που σίγουρα τη δικαιούται, καθώς ταξίδεψε 153 φορές γύρω από την τροχιά της Γης και διήνυσε μια απόσταση 3,5 εκατομμυρίων μιλίων. Ευτυχώς που δεν έπεσε στα χέρια τίποτα εξωγήινων, καθώς θα μπορούσαν να το χαρακτηρίσουν ως σχέδιο επίθεσης εναντίον τους!

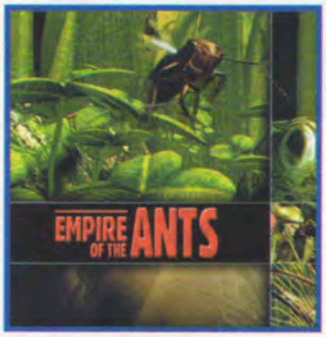
Ακόμη δεν κυκλοφόρησε το Diablo II, και η Blizzard ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός Collector's Edition του παιχνιδιού, το οποίο θα κυκλοφορήσει ταυτόχρονα με το original. Τι θα περιλαμβάνει



όμως η ειδική αυτή -συλλεκτική- έκδοση; Η απάντηση ευθύς αμέσως: Θα περιλαμβάνονται τα 4 CD-ROMs του παιχνιδιού, ένα DVD το οποίο θα περιέχει ένα βίντεο του παιχνιδιού διάρκειας 24 λεπτών, τη μουσική του παιχνιδιού (soundtrack) συνολικής διάρκειας 70 λεπτών, το pencil-and-paper RPG "Wizards of the Coast", το οποίο βασίζεται στους κανόνες του AD&D, και ένα manual υπογεγραμμένο από το team της ομάδας παραγωγής του. Η αναμενόμενη τιμή του κυμαίνεται γύρω στα 60 με 70 δολάρια Αμερικής, δηλαδή περίπου στις 20.000 - 24.000 δρχ.

Οι τίτλοι της Microids για το 2000

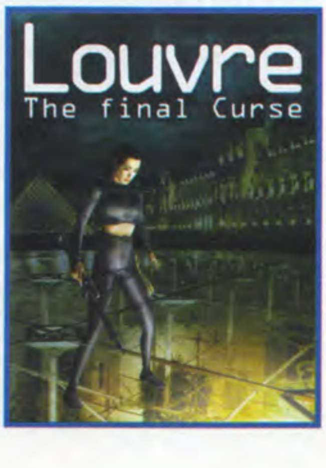
Η εταιρία Microids ίσως να μην είναι πολύ γνωστή στο πλατύ κοινό, αλλά σε αυτήν οφείλουμε την οπτική πανδαισία των παιχνιδιών Amerzone και Dracula. Η γαλλική εταιρία, το δεκαπενθήμερο που πέρασε, παρουσίασε στην Ελλάδα τους νέους τίτλους παιχνιδιών για το 2000.



Σε ό,τι αφορά τον πρώτο τίτλο, πρόκειται για ένα ιδιόμορφο και πρωτοποριακό strategy, το οποίο βασίζεται στο ομώνυμο βιβλίο με τίτλο Empire of the Ants, που πούλησε πάνω από 2 εκατομμύρια αντίτυπα στη Γαλλία. Στο Empire of the Ants ο παίκτης αναλαμβάνει τη διακυβέρνηση μιας... μυρμηγκοφωλιάς (αναφορά στον εν λόγω τίτλο είχε γίνει και σε προηγούμενο τεύχος). Η Microids υποστηρίζει ότι το Empire of the Ants θα διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη, καθώς στη διάρκεια του παιχνιδιού η μυρμηγκοφωλιά θα εξελίσσεται και τα μυρμήγκια θα συναντούν νέες μορφές ζωής και νέα περιβάλλοντα, στα οποία θα πρέπει να προσαρμοστούν. Ο τίτλος θα βρίσκεται στα ράφια των μαγαζιών εντός του Απριλίου.

Για τους μήνες Μάιο και Ιούνιο, η Microids μάς επιφυλάσσει άλλα δύο adventures στο στυλ του Amerzone, με πλούσια πλοκή και καταπληκτικά γραφικά. Το πρώτο είναι το Paris1313, στο οποίο καλείστε να ξεδιαλύνετε το μυστήριο που κρύβεται πίσω από την εξαφάνιση ενός εφευρέτη με το όνομα Adam. Το παιχνίδι θα εξελίσσεται σε full 3D-rendered περιβάλλον, που θα αποτελεί πιστή απεικόνιση του Παρισιού του 14ου αιώνα, το οποίο περιλαμβάνει μια ακριβέστατη αναπαράσταση της Παναγίας των Παρισίων, με τη μορφή που είχε την εποχή εκείνη. Ο δεύτερος τίτλος, το Louvre: The final curse, όπως και ο προηγούμενος, έχει ως κύριο μέλημα την πιστή αναπαράσταση πολιτισμικών και ιστορικών χώρων της Γαλλίας. Εδώ ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο της κόρης ενός ερευνητή του μουσείου του Λούβρου, ο οποίος, πριν από το θάνατό του, της αποκαλύπτει ότι υπάρχουν τέσσερα artifacts χαμένα στο χώρο και το χρόνο, τα οποία εκείνη πρέπει να συνδέσει για να αποφευχθεί η καταστροφή του κόσμου. Από εκεί και πέρα, ξεκινά μια μάλλον συνηθισμένη σεναριακά υπόθεση, τύπου Stargate, στην οποία ο παίκτης θα ταξιδέψει στο χρόνο για να συλλέξει τα τέσσερα αντικείμενα. Στην επίδειξη του τίτλου που μας έγινε, μείναμε έκθαμβοι από την ποιότητα και την πιστότητα της απεικόνισης του μουσείου του Λούβρου στο πέρασμα των αιώνων.

Τέλος, η Microids μάς υποσχέθηκε ότι το μήνα Νοέμβριο θα παραδώσει στην αγορά την Ευρωπαία αντίπαλο της Lara Croft. Για όσους από εσάς γνωρίζουν το σχεδιαστή κόμιξ Serpieri, και, βέβαια, την εντυπωσιακή Druuna, γίνεται αμέσως σαφές ότι μιλάμε





για ηρωίδα, μπροστά στην οποία η Lara φαντάζει αθώα παιδούλα. Μην ξεσηκώνεστε όμως, ο τίτλος αφορά σε όλο το ηλικιακό φάσμα, αν και ο Ιταλός παρουσιαστής μάς υποσχέθηκε διάφορα patches που θα προσθέσουν αρκετό "αλατοπίπερο" στο παιχνίδι. Περιττό, βέβαια, να πούμε ότι το review της Druuna θα μου το πάρουν, μόνο αν περάσουν πάνω από το πτώμα μου.

Η τελική εντύπωση που αποκομίσαμε από τα νέα προϊόντα της Microids είναι ότι, ανεξαρτήτως της πρωτοτυπίας τους, πρόκειται για τίτλους με εντυπωσιακά γραφικά, των οποίων κύριο στοιχείο αποτελεί η προβολή των ιστορικών και πολιτιστικών μνημείων της Γαλλίας. Μία κίνηση που μάλλον θα πρέπει να μας διδάξει πολλά, καθώς μια χώρα σαν τη Γαλλία χρησιμοποιεί τη βιομηχανία των παιχνιδιών για να προβάλει τη χώρα και να αναπτύξει τον ήδη ισχυρό τουρισμό της. Γιατί όχι κι εμείς κάποια στιγμή;



Ενα φλεγόμενο βασίλειο στους υπολογιστές μας

Το Kingdom Under Fire είναι ένα νέο παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία τόσο από 3D action όσο και από real time strategy αλλά και RPG. Η ανάπτυξη του τίτλου γίνεται από την κορεατική Phantagram. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που εκτυλίσσεται σε έναν μυθικό κόσμο, όπου οι πολεμικές διαμάχες είναι ένα σύνηθες φαινόμενο. Οι διαμάχες αυτές γίνονται ανάμεσα στους ανθρώπους και τις Legion φυλές. Εσείς θα παίξετε το ρόλο ενός από τους 7 βασικούς ήρωες και θα πρέπει να πάρετε μέρος σε μάχες (ακόμη και σε μάχες που συνέβησαν κατά το παρελθόν!) και να ανακαλύψετε μερικές κρυμμένες αλήθειες και μυστικά που σχετίζονται με τις παραπάνω φυλές. Και όλα αυτά θα τα πράξετε μέσα από 7 RPG αποστολές και 20 RTS. Στη διάθεσή σας, βέβαια, θα έχετε έναν μεγάλο αριθμό όπλων, πολλών spells, special weapons, ενώ κάθε χαρακτήρας θα διαθέτει και μερικές ιδιαίτερες ικανότητες. Οι ικανότητες αυτές μεγαλώνουν μετά από κάθε αποστολή που θα φέρνετε εις πέρας. Το Kingdom Under Fire θα περιλαμβάνει εκτός των άλλων 120.000 frames animation, 70 χαρακτήρες και ανεπτυγμένο σύστημα χειρισμού.

Το παιχνίδι θα διαθέτει ακόμη τα εξής 3 multiplayer modes: realtime strategy, deathmatch και online quest. Θα μπορούν να λάβουν μέρος μέχρι και 8 παίκτες ταυτόχρονα. Η δε κυκλοφορία του αναμένεται τον ερχόμενο Σεπτέμβριο, ενώ το πρώτο demo του αναμένεται να κάνει την εμφάνισή του γύρω στον Ιούλιο. Φυσικά, μόλις συμβεί κάτι τέτοιο, θα το βρείτε στο συνοδευτικό CD του "PC Master".



Κυκλοφόρησε το Diablo 2!

Σύμφωνα με αποκλειστικές πληροφορίες της στήλης, το πολυαναμενόμενο Diablo 2 πρόκειται να κυκλοφορήσει σε όλο τον κόσμο (και στη χώρα μας, βέβαια) στις 2 Απριλίου! Φαίνεται πως η στρατηγική της Blizzard ήταν να περιμένει πρώτα την κυκλοφορία του Nox και εν συνεχεία να "χτυπήσει" και αυτή με τη σειρά της. Μάλιστα, οι προγραμματιστές του μιλάνε για ένα παιχνίδι που όμοιό του δεν θα έχει ξαναγίνει και θα περιλαμβάνει πάρα πολλά νέα στοιχεία. Οι χαρακτήρες, από 3 που ήταν στο προηγούμενο, έχουν γίνει πλέον 13, με κεντρική μορφή αυτή του νέου υπέρτατου εχθρού σας, του Bell-Zevoul (οι ίδιες πηγές αναφέρουν πως, για τη δημιουργία του εν λόγω χαρακτήρα, εμπνεύστηκαν από τη μορφή γνωστού συντάκτη του περιοδικού και φανατικού οπαδού του Starcraft). Το μόνο που δεν έχει



ακόμη ξεκαθαρίσει είναι το τελικό εξώφυλλο του τίτλου, καθώς πλέον η Blizzard διχάζεται ανάμεσα στο εδώ και καιρό προκαθορισμένο και στο νέο (το οποίο και βλέπετε κατ' αποκλειστικότητα μόνο στο "PC Master"). Πάντως, προτού τρέξετε στα διάφορα καταστήματα πληροφορικής αναζητώντας εναγωνίως το Diablo 2, ρίξτε καλού κακού και μια ματιά στην ημερομηνία που αναγράφεται στο εξώφυλλο του περιοδικού.. PC

PC Spy



SIMON THE SORCERER 3D

Από τη Headfirst Productions

Τρίτο και... φαρμακερό!

Σίγουρα θα έχετε διαβάσει κατά καιρούς από το "PC Master" για το επερχόμενο Simon the Sorcerer. Ομως, το Simon 3D δεν φιλοξενήθηκε ποτέ από αυτή τη στήλη και θα ήταν ...αμαρτία αν δεν γινόταν κάτι τέτοιο. Τα προηγούμενα Simon the Sorcerer αποτελούσαν πάντα ένα ξεχωριστό κομμάτι στη συλλογή όλων των οπαδών των cartoon-ίστικων adventures, είτε αυτοί ανήκαν στις μικρές είτε σε μεγαλύτερες ηλικίες. Ετσι, η ιδέα δημιουργίας ενός ακόμη sequel προκάλεσε ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Αν έχετε παίξει το Simon 2, θα γνωρίζετε φυσικά για το ανοικτό προς τη δημιουργία sequel τέλος του. Αυτό (σε συνδυασμό βέβαια με την επιτυχία των προηγούμενων τίτλων) οδήγησε στη δημιουργία ενός ακόμη τίτλου, ο οποίος στην αρχή προβλεπόταν να είναι δισδιάστατος. Τελικά, όμως, το παιχνίδι απέκτησε και ...τρίτη διάσταση, με τη βοήθεια μάλιστα της ίδιας engine που χρησιμοποιήθηκε και για το Prince of Persia 3D. Το παιχνίδι δεν θα χαρακτηρίζεται μόνο από τρισδιάστατα γραφικά, αλλά θα παρέχεται και υποστήριξη για 3D ήχο. Σύμφωνα δε με τις πληροφορίες ένας-δύο γρίφοι θα μπορούν να λυθούν πολύ εύκολα, αν έχετε κάποιο σύστημα που να προσφέρει surround ήχο. Μια και ο λόγος για τους γρίφους, αυτοί πρόκειται να τηρούν τον κανόνα των προηγούμενων τίτλων της σειράς, ο οποίος δεν είναι άλλος από το οξύμωρο "οι γρίφοι είναι πολύ απλοί, όμως και δύσκολοι να τους σκεφτείς με την πρώτη".



Οσον αφορά στο σενάριο, ο Simon θα πρέπει αυτή τη φορά να αποτρέψει τα σχέδια του σατανικού Sordid, ο οποίος σκοπεύει να κατακτήσει τον κόσμο μέσα στη νέα χιλιετία. Στις διάφορες περιπλανήσεις σας θα συναντήσετε (και θα αντιμετωπίσετε) όλων των ειδών τα πλάσματα, είτε αυτά είναι γνωστά πρόσωπα της σειράς, όπως ο Swampy The Swampling (να δούμε με τι θα ασχολείται αυτή τη φορά) και οι κάμπιες, είτε άγνωστα - οι διάφοροι χαρακτήρες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι θα φτάνουν τους 60 τον αριθμό. Οπως πάντα, βέβαια, ο Simon δεν θα είναι ο μεγάλος μάγος που θα ήθελε (άσχετα αν φαίνεται ότι τα καταφέρνει μια χαρά όταν στενεύουν οι περιστάσεις) και η προσωπικότητά του θα χαρακτηρίζεται από τα γνωστά καυστικά σχόλια προς τους συνομιλητές του. Επίσης, θα υπάρχει η δυνατότητα να απενεργοποιείτε τα σχόλια από τις ομιλίες (αν βαριέστε τις μακροσκελείς συζητήσεις ή αν έχετε κολλήσει και αναγκάζεστε να μιλήσετε ξανά με κάποιον) και να ακούτε μόνο τις χρήσιμες για την εξέλιξη του παιχνιδιού πληροφορίες.

Η εξέλιξη τώρα του παιχνιδιού δεν θα είναι γραμμική, μια και (σύμφωνα πάντα με πληροφορίες) θα υπάρχουν διαφορετικοί δρόμοι που μπορείτε να ακολουθήσετε και επίσης διαφορετικοί τερματισμοί του παιχνιδιού (ίδωμεν). Ετσι, θα υπάρχει μεγαλύτερη ελευθερία ως προς τη συμπεριφορά σας στην εξέλιξη του παιχνιδιού (δεν θα χρειάζεται δηλαδή να λύνετε γρίφους με συγκεκριμένη σειρά), κάτι που φυσικά προσφέρει στο playability του τίτλου.





Τελειώνοντας, το Simon the Sorcerer 3D θα απαιτεί την ύπαρξη κάρτας επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών, θα υπάρχει υποστήριξη για surround ήχο και θα χρειάζεται τα γνωστά (πια) Pentium 233 MMX και 64MB RAM. Οσον αφορά στην ημερομηνία κυκλοφορίας του, το παιχνίδι βρίσκεται στο στάδιο της ολοκλήρωσης (φωτισμοί, τελειοποίηση του animation) και θα κυκλοφορήσει.... όπου να 'ναι.

Του Νάσου Μπέλλου

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Από τη Red Storm Entertainment

Φρέσκες αποστολές (και όχι μόνο) για τους λάτρεις του Rogue Spear



Οταν ένα παιχνίδι που βγαίνει στην αγορά είναι πάρα πολύ καλό, ξέρετε τι συμβαίνει συνήθως: Οι παίκτες, μόλις το τελειώσουν, ζητάνε απεγνωσμένα μια συνέχεια. Η συνέχεια του αρχικού Rainbow Six του Tom Clancy, Rogue Spear, αποτελεί ένα ακόμα από τα καλύτερα tactical action παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή. Το add-on του, που πρόσφατα επονομάστηκε Urban Operations, έρχεται να προεκτείνει το αρχικό Rogue Spear με νέες αποστολές, όπλα, χαρακτήρες αλλά και καινούριο σενάριο. Μάλιστα, το σενάριο θα είναι αρκετά σημαντικό, όπως και τις προηγούμενες φορές, αφού -σύμφωνα με πληροφορίες- η Rainbow κινδυνεύει να αποκαλυφθεί από μια ομάδα ελίτ τρομοκρατών! Είναι λοιπόν στο χέρι σας και στο χέρι του νέου αρχηγού Sweeny να υπερασπιστείτε το πέπλο που καλύπτει με μυστικότητα την ομάδα σας. Για να δούμε...



Οπως ίσως καταλάβατε και από τον τίτλο του add-on, αυτή τη φορά η ομάδα Rainbow δρα εντός πόλεων. Το σκηνικό περιλαμβάνει μεγαλουπόλεις όπως το Cairo, το Hong-Kong, η πόλη του Μεξικού αλλά και η Κωνσταντινούπολη. Αυτό σημαίνει ότι, καθώς η ομάδα σας θα εκτελεί την εκάστοτε αποστολή, θα πρέπει να προσέχει να μη σκοτώσει κανέναν αθώο περαστικό! Οσοι έχουν παίξει το Rogue Spear θα θυμούνται τον εκνευρισμό που τους κυρίευε όταν από λάθος σκότωναν έναν όμηρο, επειδή τον πέρασαν για εχθρό... Βεβαίως, οι περαστικοί δεν είναι τελείως βλάκες. Μόλις ακούσουν πυροβολισμούς, τρέχουν για κάλυψη, αλλά και πάλι πρέπει να προσέξετε, καθώς αυτοί τρέχουν από δω και από κει, να μην τους χτυπήσετε προσπαθώντας να πυροβολήσετε τον τρομοκράτη στο βάθος! Δεν υπάρχει χειρότερο πράγμα από το να υπάρχει εμπόδιο στο Line of Sight σας (τάδε έφη Federal)! Νομίζω ότι πιάσατε το νόημα. Στον τομέα των αποστολών πρέπει να σημειωθεί ότι μερικές αποστολές από το πρώτο Rainbow Six έχουν επανασχεδιαστεί με καινούρια γραφικά και κάνουν την εμφάνισή τους στο add-on, για... να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι καινούριοι!



Και περνάμε στα όπλα (τι είναι add-on χωρίς νέα και καλά όπλα;). Σύμφωνα με τον παραγωγό του Urban Operations, η ομάδα Rainbow θα εμπλουτιστεί με μερικά medium machine guns, όπως τα HK21E, SAW και RPD. Συγγνώμη, αλλά αν το SAW είναι medium machine gun, τότε το νεροπίστολο που έχω στο δωμάτιό μου σταματάει νταλίκα! Πάντως, αν το έχει, με βλέπω να το παίρνω και να βγαίνω στα μαγαζιά της Κωνσταντινούπολης και να τα ρημάζω όλα (το μαγαζί μου, βάνδαλε, τα κατάστρεψες όλα!). Τέλος πάντων, εκτός από τα νέα όπλα, έχουμε και νάρκες που ενεργοποιούνται με αισθητήρες κίνησης. Στο multiplayer προβλέπω να χρησιμοποιούνται αρκετά συχνά... Παρεμπιπτόντως στο multi έχει προστεθεί ένα καινούργιο mode, ονόματι Defend.

Εκτός από αυτά τα νέα και ενδιαφέροντα στοιχεία, η Red Storm ισχυρίζεται ότι το AI των τρομοκρατών θα είναι ανεβασμένο καθώς τώρα θα μπορούν να πυροβολούν εν κινήσει αλλά και να πετάνε χειροβομβίδες σε γωνίες και τρύπες όπου νομίζουν (ή ξέρουν) ότι είστε! Ακούγεται καλό.

Κλείνοντας, σύμφωνα με τη Red Storm, το add-on του Rogue Spear θα έρχεται με ένα custom map making πρόγραμμα, που θα δημιουργεί επί-



πεδα για multiplayer παιχνίδια στο λεπτό! Μου φαίνεται σχεδόν απίστευτο (εκτός και αν το λεπτό είναι... ώρα!). Επίσης, θα υπάρχει υποστήριξη για οποιαδήποτε mods έχουν φτιάξει οι παίκτες. Οσοι παρακολουθούν τι συμβαίνει στο Internet με τα mods του Rogue Spear ξέρουν... Οι παίκτες επεμβαίνουν στο παιχνίδι και δημιουργούν καθημερινά νέα όπλα, νέα πρόσωπα και ήχους! Η υποστήριξη που θα παρέχει το add-on για τα mods σημαίνει ότι η Red Storm δέχεται κάθε επέμβαση στο παιχνίδι της, κάτι που προσθέτει αντοχή στον τίτλο.

Αυτές είναι οι πληροφορίες που γνωρίζουμε μέχρι στιγμής. Περισσότερα θα μάθετε στο review μας ή, αν η κατάσταση το απαιτεί, μέσω της στήλης "PC Games".

Του Γιώργου Κυριακού

MAJESTY

Από τη Cyberlore Studios

Η αυτού... μεγαλειότης!

Η Cyberlore Studios, παρ' ότι δεν είναι ιδιαίτερα γνωστή στο πλατύ κοινό, εντούτοις έχει δώσει δείγματα γραφής της δουλειάς της στο χώρο των PC games. Βρίσκεται πίσω από δύο επιτυχημένα add-ons για παιχνίδια-σταθμούς στο χώρο των strategies. Πρόκειται για το Beyond the Dark Portal του Warcraft 2 και το The Price of Loyalty για το Heroes of Might and Magic 2. Η Cyberlore, λοιπόν, αποφάσισε να κάνει το επόμενο βήμα κυκλοφορώντας το πρώτο "δικό της" παιχνίδι, το οποίο ακούει στο επιβλητικό όνομα Majesty.

Το παιχνίδι σάς τοποθετεί στο φανταστικό κόσμο της Ardania, όπου έχετε τον εξέχοντα ρόλο του ηγεμόνα. Κατά τα ειωθότα, ο ηγεμόνας σε ένα fantasy game ασχολείται κυρίως με δύο πράγματα: Πρώτον, με την εδραίωση και την επέκταση της ηγεμονίας του και, δεύτερον, με την κατατρόπωση των εχθρών που θα τολμήσουν να αντιταχθούν στο "θεόπνευστο" έργο του. Στην πράξη, στο παιχνίδι θα πρέπει να ασχοληθείτε με την ανέγερση και τη διαχείριση πόλεων (συχνά θα ξεκινούν από χωριά) μέσα από την κατασκευή των χαρακτηριστικότερων, όσον αφορά στη θεματολογία του παιχνιδιού, κτιρίων, όπως blacksmiths, inns και temples. Επίσης, για να προστατέψετε και επεκτείνετε τα κεκτημένα, θα έχετε στη διάθεσή σας ήρωες, όπως πολεμιστές και μάγους. Το παιχνίδι θα είναι ένα μείγμα strategy σε πραγματικό χρόνο και role playing game, επηρεασμένο παράλληλα από παράγοντες που χαρακτηρίζουν τον κορμό των progressive strategies, όπως τα Settlers ή το Pharaoh. Συγκεκριμένα, επειδή κάθε κτίριο θα εξυπηρετεί το δικό του αποκλειστικό ρόλο (για παράδειγμα, με τις Libraries θα αποκτάτε πρόσβαση σε Wizards, ενώ στα Inns θα αναρρώνουν οι πολεμιστές σας), η τοποθέτησή τους στα λεγόμενα στρατηγικά (δηλαδή ιδανικά) σημεία θα είναι καθοριστικός παράγοντας για τη νίκη.

Οσον αφορά στο RPG κομμάτι του τίτλου, αυτό φυσικά θα έχει να κάνει με τη διαμόρφωση των ηρώων σας. Θα αποκτούν experience, με αποτέλεσμα οι ικανότητές τους να ανεβαίνουν δραματικά, ενώ θα μπορούν επίσης να γίνονται μέλη στα τυπικά για έναν fantasy κόσμο guilds, όπου και θα αποκτούν πρόσβαση στις υπηρεσίες τους. Επίσης, θα υπάρχουν τα γνωστότερα classes που γνωρίζουμε, όπως αυτά του Paladin και του Ranger.

Τα γραφικά δείχνουν αρκετά καλά, καλοσχεδιασμένα και απεικονισμένα ισομετρικά. Δεν είναι 3D, αλλά επεξεργασμένα ως sprites, ωστόσο δεν απογοητεύουν στο ελάχιστο. Εκείνο που αξίζει ιδιαίτερη αναφορά είναι το multiplayer κομμάτι του τίτλου, το οποίο θα επιτρέπει στους παίκτες, πέραν της τυπικής αντιπαλότητας, να συνεργαστούν ενάντια σε computerized αντιπάλους. Κάτι τέτοιο δεν είναι πρωτοεμφανιζόμενο (π.χ. Armageddon's Blade), αλλά σίγουρα σημείωσε αρκετή επιτυχία όποτε εμφανίστηκε (π.χ. Master of Orion 2, Swat 2 κ.λπ.). Φυσικά, δεν θα λείπει η καθιερωμένη campaign με τα εκάστοτε σενάρια και τα cut scenes, που -σημειώστε- θα έρχονται με τη μορφή στατικών εικόνων-ζωγραφιών, μέθοδο που καθιέρωσε το Myth και "στηρίχθηκε" από μία σειρά παιχνιδιών, όπως το Total Annihilation: Kingdoms και το Age of Empires 2 και Age of





Wonders (πρόκειται για τη νέα, "μόνιμη" μόδα που προσωπικά θεωρώ ότι οφείλεται καθαρά στην εξοικονόμηση χώρου και χρόνου από μεριάς των προγραμματιστών, όσο εντυπωσιακά αποτελέσματα και αν συχνά προσφέρει. Είναι σαφώς δυσκολότερη η δημιουργία ενός ποιοτικού βίντεο παρά μίας στατικής εικόνας, η οποία είναι συχνά θέμα λίγων ωρών μέσα από τα δεκάδες ειδικά πακέτα που κυκλοφορούν).

Το παιχνίδι δεν θα αργήσει να κυκλοφορήσει στην ελληνική αγορά, μια και η κυκλοφορία του στις "προνομιούχες" χώρες του software είχε ανακοινωθεί για το πρώτο τέταρτο του 2000.

Του Σωτήρη Μπέλλου

EMPIRE OF THE ANTS

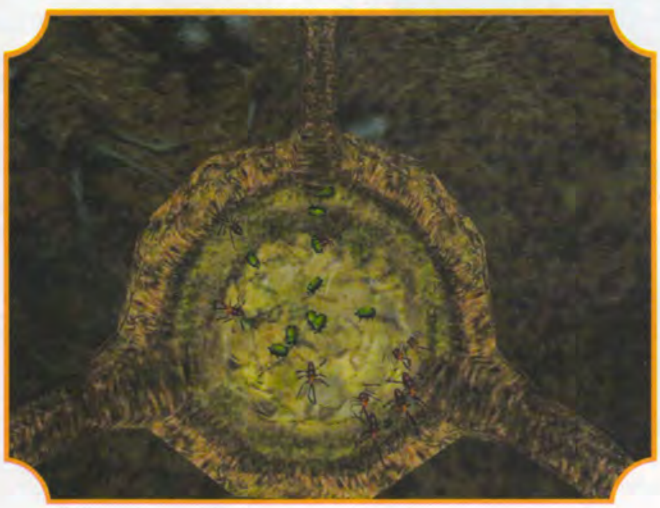
Από τη Microids

Ο άρχοντας των μυρμηγκιών

Τα λεγόμενα god games, όπου ο παίκτης ως μαθητευόμενος θεός ορίζει τις μοίρες ανθρώπινων ή φανταστικών κοινωνιών, αν μη τι άλλο, και υπεραρκετά στον αριθμό είναι και αφορούν σε ό,τι μπορεί να σκεφτεί ο ανθρώπινος νους, από προϊστορικές κοινωνίες μέχρι φανταστικούς εξωγήινους πολιτισμούς. Η γαλλική εταιρία Microids επικέντρωσε την προσοχή της στο μικρόκοσμο και προχώρησε στη μεταφορά του πασίγνωστου στη Γαλλία βιβλίου (2.000.000 αντίτυπα πουλήθηκαν, μόνο στη χώρα αυτή) "Empire of the Ants" του Bernard Werber. Το Empire of the Ants (όπως άλλωστε αναφέραμε και στη στήλη "PC Games" του παρόντος τεύχους) είναι ένα πρωτοποριακό god game, όπου αναλαμβάνετε την επίβλεψη της ανάπτυξης μιας μυρμηγκοφωλιάς. Παίζετε δηλαδή το ρόλο του θεού των μυρμηγκιών και παίρνετε στα χέρια σας τις ζωές και την εξέλιξη μιας κοινωνίας των συμπαθέστατων εντόμων.

Ολα εξελίσσονται σε ένα αξιοπρεπέστατο, με ευχάριστα χρώματα 3D περιβάλλον, με τη δράση να μοιράζεται ανάμεσα σε δύο χώρους. Από τη μία, στον εξωτερικό χώρο, δηλαδή πάνω στο έδαφος και γύρω από την είσοδο της μυρμηγκοφωλιάς, και από την άλλη, στο εσωτερικό αυτής. Οσο βρίσκεστε πάνω στο έδαφος, σκοπό έχετε να ανακαλύπτετε τις πρώτες ύλες που θα χρησιμοποιηθούν για τη διατροφή των μυρμηγκιών, το χτίσιμο και τη συντήρηση της φωλιάς τους. Επιπλέον, οφείλετε να οδηγείτε το στρατό σας εναντίον των πολλαπλών απειλών (μην ξεχνάτε τη θέση σας στην τροφική αλυσίδα), αλλά και στην εξερεύνηση της γύρω περιοχής και την ανακάλυψη νέων πηγών πρώτων υλών. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε ένα σωρό εμπόδια που θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη, από ακρίδες και σκαθάρια μέχρι ρυάκια με βρόχινο νερό, τα οποία για τους μικρούς μας φίλους φαντάζουν σαν χείμαρροι τρομακτικής ορμής. Κατά τη διάρκεια του παιξίματος στους εξωτερικούς χώρους, μπροστά στα μάτια σας, εναλλάσσονται η μέρα με τη νύχτα και οι εποχές μεταξύ τους, με όλα τα συνεπακόλουθα (από αστραπές και καταιγίδες το φθινόπωρο, χιόνια και πάγο το χειμώνα έως φαινόμενα ξηρασίας κατά την καλοκαιρινή περίοδο).





Στο εσωτερικό της μυρμηγκοφωλιάς, όσοι έχουν ασχοληθεί με το Dungeon Keeper θα βρεθούν σε γνώριμο περιβάλλον. Αναλαμβάνοντας το ρόλο του πολιτικού μηχανικού, οφείλετε να επιμελείστε της επέκτασης της φωλιάς, ώστε να τη διατηρείτε ικανή να δεχτεί τα εφόδια για το μακρύ χειμώνα (οπότε όλα τα μυρμήγκια μαζεύονται στο εσωτερικό της) και όσο το δυνατόν πιο εργονομική, ώστε οι διαδικασίες μετακίνησης και αποθήκευσης να εκτελούνται πιο εύκολα και πιο αποδοτικά. Επίσης, θα πρέπει να προσέχετε σαν τα μάτια σας τη βασίλισσα, καθώς είναι μοναδική και η μόνη που μπορεί να αναπαράγει νέα μυρμήγκια.

Το κύριο όμως συστατικό της συνταγής για ένα επιτυχημένο god game (όπως άλλωστε και για κάθε παιχνίδι στρατηγικής) είναι η τεχνητή νοημοσύνη. Η Microids αντιμετώπισε την κοινωνία των μυρμηγκιών όχι ως σύνολο αλλά ως μονάδες. Ετσι, σε κάθε μυρμήγκι ξεχωριστά αντιστοιχούν οι αποκλειστικά δικές του παράμετροι που καθορίζουν τη συμπεριφορά του. Γι' αυτό, παρ' ότι υποτίθεται ότι εσείς είστε ο θεός τους, εξαιρετικά παράλογες ή προφανέστατα αυτοκτονικές εντολές θα δυσκολευτείτε να δώσετε, καθώς οι υπήκοοί σας απλώς δεν θα τις εκτελέσουν.

Στην εξελικτική πορεία της η κοινωνία των μυρμηγκιών θα περάσει από διάφορες περιοχές, όπου κάθε φορά θα συναντά νέα είδη εντόμων και ζώων, με τελικό προορισμό την επαφή με τον άνθρωπο, καθώς το παιχνίδι χωρίζεται σε υποαποστολές για να διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη.

Η Microids, ακολουθώντας το παράδειγμα της Cryo, μιας εταιρίας γνωστής για τους "εκπαιδευτικούς" της τίτλους, οι οποίοι εκτός από το καθαρό gaming κομμάτι τους εμπεριέχουν και χρήσιμες πληροφορίες εκπαιδευτικού περιεχομένου, και στοχεύοντας να συνδέσει το τερπνόν μετά του ωφελίμου, πρόσθεσε στο Empire of the Ants μία ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια με εξαιρετικά πολλές πληροφορίες σχετικά με τον μικρόκοσμο των εντόμων. Η εγκυκλοπαίδεια περιλαμβάνει από δεδομένα φυσιολογίας των εντόμων μέχρι και τη μυθολογία που έχει αναπτυχθεί σχετικά με αυτά σε όλους τους μεγάλους πολιτισμούς.

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι πρόκειται για έναν πλούσιο και πρωτοποριακό τίτλο, ο οποίος, αν καταφέρει να αποφύγει τη μάστιγα των bugs, αξίζει να έχει μία ιδιαίτερη πορεία στην αγορά των παιχνιδιών. Το Empire of the Ants αναμένεται στη χώρα μας μέσα στο μήνα Απρίλιο.

Του Πέτρου Παπαθανασίου

ADVENTURE UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η είδηση κυκλοφόρησε στις 3 Μαρτίου και έκανε το γύρο του κόσμου. Η Cryo Interactive Entertainment ανέλαβε τον έλεγχο της καναδικής εταιρίας DreamCatcher Interactive Inc., αποκτώντας την πλειονότητα των μετοχών της από τη WorldWide Interactive Discs Inc. Ο Richard Wah Kan, ιδρυτής, πρόεδρος και managing director, αλλά και ο Marshall Zwicker, διευθυντής πωλήσεων της DreamCatcher, θα συνεχίσουν να διευθύνουν την εταιρία. Η DreamCatcher Interactive Inc. είχε αρχίσει να καθιερώνεται ως ένας σημαντικός εκδοτικός οίκος, αλλά και διανομέας ψυχαγωγικών τίτλων στις ΗΠΑ και τον Καναδά.

Ο J.M. Lefranc, πρόεδρος της Cryo, ανακοίνωσε ότι η στρατηγική της εταιρίας για την εξάπλωσή της στη Βόρεια Αμερική αποτελείται από τρία βήματα: Το πρώτο είναι η δημιουργία ενός μηχανισμού διανομής και διαφήμισης των adventure games της εταιρίας, που αποτελούν το 50% της τρέχουσας παραγωγής. Το δεύτερο βήμα είναι η δημιουργία ή η εξασφάλιση μίας στρατηγικής σύμπραξης, που θα αναλάβει τη διανομή των action τίτλων της εταιρίας στην αγορά των ΗΠΑ. Το τρίτο βήμα είναι η δημιουργία ενός αποκλειστικά δικού της δικτύου στη βορειοαμερικανική αγορά. "Το να συνεργαστούμε με την DreamCatcher ολοκληρώνει το πρώτο βήμα της στρατηγικής μας" συμπλήρωσε ο Lefranc.

Από τη μεριά του, ο ιδρυτής της DreamCatcher Richard Wah Kan δήλωσε: "Η συμμαχία μεταξύ των δύο εταιριών συνδυάζει την ποιότητα των adventure τίτλων της Cryo με το πολύ καλά οργανωμένο βορειοαμερικανικό δίκτυο διανομής της εταιρίας μας, επιτρέποντάς μας με αυτό τον τρόπο να διεκδικήσουμε ένα μεγαλύτερο τμήμα από τις συνολικές πωλήσεις τίτλων ψυχαγωγικού χαρακτήρα (computer games και όχι μόνο)."

Η DreamCatcher είχε ήδη ανακοινώσει ότι μέσα στο 2000 θα κυκλοφορούσε 12 νέους τίτλους. Θα συνεχίσει να διανέμει και να κυκλοφορεί προϊόντα άλλων εταιριών παράλληλα με αυτά της Cryo.

Αν και η προαναφερόμενη είδηση χαροποίησε τους περισσότερους κύκλους των adventure gamers σε όλο τον κόσμο, προσωπικά την αντιμετώπισα με σκεπτικισμό για τον εξής λόγο: Εκεί που είχες δύο ανεξάρτητες, δυναμικές εταιρίες που ειδικεύονταν στα adventure games, τώρα πια θα έχεις μόνο μία. Στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν πιστεύω στο "η ισχύς εν τη ενώσει", αλλά στο αντίθετο. Θα δούμε αν οι εξελίξεις θα με δικαιώσουν ή όχι.

Λίγες μόνο μέρες μετά την ανακοίνωση της εξαγοράς της DreamCatcher Interactive Inc. από την Cryo, το πρακτορείο ειδήσεων Reuters μετέδωσε ότι η Cryo Interactive πέτυχε μία συμφωνία με το γαλλικό εκδοτικό γίγαντα Titus Interactive, ο οποίος ελέγχει, εκτός των άλλων, τη γνωστή σε όλους μας Interplay. Παρ' όλο που η αρχική συμφωνία μεταξύ των δύο εταιριών αφορά στην προώθηση σε παγκόσμιο επίπεδο των console τίτλων της Cryo, είναι σχεδόν σίγουρο ότι πολύ σύντομα η συμφωνία αυτή θα επεκταθεί και στα PC games.



POMPEII ΤΗΣ CRYO



Τέλος, η Cryo έδωσε στη δημοσιότητα μία λίστα με τις άμεσες κυκλοφορίες της. Ετσι, πολύ σύντομα θα δούμε μία νέα σειρά budget τίτλων, οι πρώτοι από τους οποίους θα είναι οι Ring και Black Moon, στην τιμή των περίπου 6.000 δρχ. ο καθένας. Επίσης, μέσα στον Απρίλη θα κυκλοφορήσουν οι DVD εκδόσεις των Atlantis 2 και Aztec, ενώ το action/adventure παιχνίδι Devil Inside θα κυκλοφορήσει στις 26 Μαΐου μαζί με το adventure game Pompeii και το πρόσφατα ανακοινωθέν Odyssey: The Search for Ulysses.

Εχω ήδη αναφερθεί στο κλείσιμο της Cavedog Studio από την GT Interactive, λίγες μόνο μέρες μετά την εξαγορά από την τελευταία της πλειονότητας των μετοχών της πρώτης! Η Cavedog Studio είναι ο δημιουργός του εξαιρετικού Total Annihilation, ενώ ετοίμαζε και το Good & Evil του περιβόητου Ron Gilbert. Οι υπόλοιποι τίτλοι της εταιρίας εγκαταλείφθηκαν οριστικά.

Μετά το κλείσιμο της Cavedog πολλοί ανησύχησαν για το τι θα γίνει τελικά με το Good & Evil. Οι τελευταίες πληροφορίες λένε ότι η Humongous Entertainment, η εταιρία που έχει ιδρύσει ο ίδιος ο Ron Gilbert και ειδικεύεται στην κυκλοφορία παιδικών animated adventures, θα συνεχίσει κανονικά τη δημιουργία του "επαναστατικού" adventure/RPG/strategy (όλα αυτά!) Good & Evil. Σημειώστε ότι η Humongous Entertainment μόλις κυκλοφόρησε το World of Fun and Learning Kindergarten and 1st Grade, ενώ σε περίπου ενάμιση μήνα θα κυκλοφορήσει και το Pajama Sam 3.

Ακολουθεί μία πολύ άσχημη είδηση για τους φίλους των adventure games. Η Southpeak Interactive ανακοίνωσε ότι το project της δημιουργίας και παραγωγής του 20,000 Leagues: The Adventure Continues σταμάτησε οριστικά, αν και το παιχνίδι βρισκόταν στα τελευταία στάδια της ολοκλήρωσής του. Ο λόγος για την ακύρωση του



ULTIMA ONLINE 2nd EDITION ΤΗΣ ORIGIN

project έχει να κάνει με τα σχέδια της εταιρίας για την κυκλοφορία του παιχνιδιού MONO σε DVD. Σύμφωνα με στελέχη της εταιρίας, η αγορά των DVD-ROMs, τελικά, δεν εξελίχθηκε όπως έδειχναν οι αναλύσεις και δυστυχώς παραμένει ακόμη εξαιρετικά μικρή. Ετσι, δεν μπορούν να κυκλοφορήσουν ένα τόσο ακριβό project σε μία τόσο μικρή αγορά, στοχεύοντας μάλιστα μόνο σε ένα τμήμα της, αυτό των adventure games. Εγώ τώρα τι να πω; Αγόρασα DVD κυρίως για να είμαι έτοιμος για το παιχνίδι αυτό, μια και δύο από τα demos του που είχα δει ήταν εξαιρετικά από κάθε πλευρά. Καλά, ολόκληρη εταιρία τώρα περίμενε για να καταλάβει ότι τελικά η αγορά των DVD-ROMs δεν έπιασε όπως πριν από περίπου 6 χρόνια η αντίστοιχη των CD-ROMs;

Συνέχεια των αρνητικών ειδήσεων: Στις 11 του Μαρτίου ανακοινώθηκε ότι η ολλανδική εταιρία Project 2 χρεοκόπησε. Οποιος παρακολουθούσε τακτικά το site της στο Internet τον τελευταίο καιρό, εύκολα καταλάβαινε ότι κάτι δεν πήγαινε καλά, μια και το εν λόγω site έδειχνε σαφή σημάδια εγκατάλειψης. Η ανησυχία για το μέλλον του πολυαναμενόμενου adventure Schizm (η εταιρία είχε κυκλοφορήσει το πρώτο της σειράς REAH, αλλά και το Ark Of Time, ενώ θα κυκλοφορούσε και το Schizm) διασκεδάστηκε από τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Σύμφωνα, λοιπόν, με ανακοινωθέν της πολωνική εταιρίας LK Avalon που το κατασκευάζει, το Schizm είναι πολύ κοντά στην ολοκλήρωσή του, και απλώς τώρα πια ψάχνουν για μία άλλη εταιρία που θα αναλάβει την έκδοση και την κυκλοφορία του σε ολόκληρο τον κόσμο.

Η UbiSoft ανακοίνωσε ότι απέκτησε τα δικαιώματα του action adventure In Cold Blood για τα PCs έπειτα από συμφωνία με τη Revolution Software. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβρη του 2000. Σε αυτό υποδύεσαι τον John Cord, έναν Βρετανό μυστικό πράκτορα. Ξεκινώντας, ο John Cord βρίσκεται αναίσθητος στο έδαφος και αρχίζει να συνέρχεται. Το μόνο που μπορεί να θυμηθεί είναι ότι κάποιος ή κάποιοι τον πρόδωσαν. Σιγά σιγά η μνήμη του επανέρχεται και αρχίζει να θυμάται τα γεγονότα που τον οδήγησαν ως εδώ. Το παιχνίδι περιλαμβάνει εξαιρετικά γραφικά, ενώ ο παίκτης πρέπει να λύσει μία σειρά γρίφων μέχρι να κατορθώσει να βρει ποιος ακριβώς τον πρόδωσε και γιατί.



Ο ήρωας θα χρησιμοποιεί ό,τι τελευταίο high-tech gadget μπορείτε να φανταστείτε: ηλεκτρομαγνητικά εκρηκτικά, ειδικά εξαρτήματα για hacking σε υπολογιστές, ένα ειδικό ρολόι που του δίνει συνεχείς πληροφορίες για την αποστολή του και πολλά άλλα. Το περιμένω με μεγάλη αγωνία.

Η Electronic Arts και η Origin studio ανακοίνωσαν ότι -τελικά- το Ultima Online έφτασε τους 150.000 συνδρομητές! Αυτό πολύ απλά σημαίνει ότι ο virtual κόσμος της Britannia τώρα πια αριθμεί 150.000 "πραγματικούς" κατοίκους. Μιλάμε δηλαδή για μία ολόκληρη πόλη στο μέγεθος περίπου της Πάτρας! Είναι σχεδόν απίστευτο.

Το Ultima Online κυκλοφόρησε το 1997 και τώρα πια έχει εξαπλωθεί σε ολόκληρο τον κόσμο. Συμμετέχουν σε αυτό παίκτες από 115 χώρες, ακόμη και από το μακρινό Kazakhstan. Σύμφωνα με την ίδια την Origin, στο παιχνίδι συμμετέχουν και επιστήμονες από ερευνητικά κέντρα στην Ανταρκτική! Περίπου το 50% των μελών είναι συνδεδεμένα κάθε μέρα (δηλαδή 75.000 χρήστες που παίζουν ταυτόχρονα το παιχνίδι!) και κάθε παίκτης συμμετέχει την εβδομάδα περίπου για 21 ώρες. Η εταιρία έχει τώρα πια 21 servers σε ολόκληρο τον κόσμο (ΗΠΑ, Ευρώπη, Ιαπωνία, Κορέα, Ταϊβάν και Αυστραλία).

Τον Απρίλη η Origin θα κυκλοφορήσει μία σημαντική αναβάθμιση του παιχνιδιού, το οποίο θα ονομάζεται Ultima Online: Renaissance. Το Renaissance θα διπλασιάσει την έκταση της Britannia και θα δημιουργήσει -επιτέλους-, έπειτα από απαίτηση χιλιάδων χρηστών, απόλυτα ασφαλείς περιοχές στις οποίες κανείς δεν θα μπορεί να σκοτώσει κάποιον άλλο.

Για το τέλος κράτησα το καλύτερο. Διαβάστε προσεκτικά και κρατηθείτε καλά. Το Ultima Online και το The Second Age expansion που κυκλοφόρησαν τον Σεπτέμβρη ξεπέρασαν σε πωλήσεις το EverQuest που μέχρι τώρα κρατούσε το σχετικό ρεκόρ. Οι συνδυασμένες πωλήσεις των UO και The Second Age έχουν φτάσει τα 249.610 κομμάτια (!), με κέρδη 11.393.259 δολάρια (μαμά μου!). Το EverQuest έχει πουλήσει 231.093 κομμάτια, με κέρδος 10.628.755 δολάρια (καλά, εγώ τι κάνω εδώ;). Τέλος, το πολυδιαφημισμένο Asheron's Call της Microsoft έχει πουλήσει 57.143 κομμάτια, με κέρδη 2.646.978 δολάρια (φτωχούλα, Microsoft). Επαναλαμβάνω ότι το UO κυκλοφόρησε τον Ιούνη του '97, το EverQuest τον Μάρτιο του '99, και το Asheron's Call τον Νοέμβρη που πέρασε. Καταλαβαίνετε για τι νούμερα μιλάμε, και γιατί όλοι τώρα πια προσπαθούν να ανεβάσουν από ένα τουλάχιστον on-line παιχνίδι. PC





SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY ΤΩΝ LK AVALON & PROJECT TWO INTERACTIVE

WEB MASTER

- ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΝΑ **ΥΦΑΝΕΤΕ** ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΚΟΜΜΑΤΙ ΣΤΟΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ **ΙΣΤΟ** ΤΟΥ INTERNET;
- ΣΑΣ ΣΥΓΚΙΝΕΙ Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΗΣ **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ** ΜΙΑΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΗΣ ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΗΣ **WEB PAGE**;
- ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΟΙ **ΑΡΑΧΝΕΣ** ΚΑΙ ΟΧΙ ΟΙ ΜΥΓΕΣ ΤΟΥ **WORLD WIDE WEB**;

Αν οι απαντήσεις και στις τρεις ερωτήσεις είναι καταφατικές, τότε...

Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ WEB PAGES ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ...

1.500.000 δρχ..!

ΓΡΑΨΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΟΥ "ΣΕΛΙΔΑ"

2000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΧΟΡΗΓΟΣ

compulink NETWORK

Οι κατηγορίες που θα βραβευτούν είναι:

BEST PERSONAL PAGE



➤ Προσωπικά στοιχεία, μεμονωμένες φωτογραφίες ή ακόμα και ψηφιακά φωτογραφικά άλμπουμ και ό,τι άλλο ανήκει στα ενδιαφέροντά σας μπορούν να μπουν σε αυτή τη σελίδα!

BEST SPORTS PAGE



➤ Μιλήστε για τις αγαπημένες σας ομάδες σε όλα τα σπορ ή, γενικότερα, για την άθληση ως τρόπο ζωής. Μπορείτε να συμπεριλάβετε ιστορικά ομάδων, στατιστικά στοιχεία, ρεκόρ, προγνωστικά κ.ο.κ.

BEST GAMES PAGE



➤ Συμπεριλάβετε τα δικά σας game reviews καθώς και υλικό (demos, patches, utilities κ.λπ.) για τα αγαπημένα σας PC games.

Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση **www.pcmaster.gr/web2000/**

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ .... ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... E-MAIL ADDRESS ....

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ

ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL: ....

Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.

ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ WEB!

KEY-BOOK+ "ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑ"

Για μαθητές της Β' δέσμης και λοιπούς ενδιαφερομένους

του Πέτρου Παπαθανασίου

Ως πρωτοδεσμίτης και ηλεκτρολόγος μηχανικός, στην αρχή πίστευα ότι δεν αποτελώ -ούτε κατά διάνοια- τον καλύτερο κριτή ενός τίτλου ανθρωπολογίας, παρ' ότι στο αντίστοιχο μάθημα του σχολείου τα πήγαινα αρκετά καλά (από ό,τι θυμάμαι τουλάχιστον). Ετσι, όταν έπεσε στα χέρια μου η "Ανθρωπολογία" της σειράς Key-Book+ από την ελληνική εταιρία Keystone, περιεργάστηκα τον τίτλο πολύ προσεκτικά φοβούμενος ότι θα αντιμετώπιζα έννοιες που θα μου φαίνονταν "κινέζικες". Η πραγματικότητα, ευτυχώς, με διέψευσε με τον πιο θεαματικό τρόπο.



Από το εισαγωγικό βίντεο του τίτλου.

Ξεκινώντας το πρόγραμμα, χωρίς πολλές φανφάρες και τυμπανοκρουσίες, εμφανίζεται κατευθείαν το πολύ φιλικό περιβάλλον. Το παράθυρο του προγράμματος, χωρισμένο στα δύο, περιλαμβάνει ταυτόχρονα τα περιεχόμενα και τα κυρίως κείμενα των αντικειμένων. Η διαχείριση του προγράμματος είναι απλούστατη,



Αναζήτηση θεμάτων από το ενσωματωμένο ευρετήριο.



Το εύχρηστο και συνεκτικό περιβάλλον του προγράμματος.

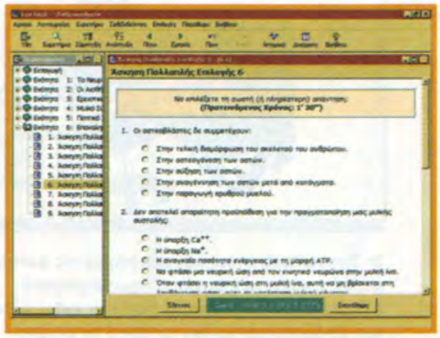
καθώς όλα βρίσκονται μπροστά στα μάτια σας, χωρίς να χρειάζεται να περιπλανιέστε από menu σε menu για να βρείτε το θέμα που ψάχνετε. Κάποιοι βέβαια πιθανώς να θεωρήσουν φτωχή την παρουσίαση, αλλά -πιστέψτε με- σε έναν εκπαιδευτικό τίτλο προέχει η όσο το δυνατόν πιο εύκολη πρόσβαση στην πληροφορία.

Η "Ανθρωπολογία" χωρίζεται σε έξι θεματικούς τίτλους, που αφορούν κατά σειρά στο Νευρικό Σύστημα, τις Αισθήσεις και τα Αισθητήρια Οργανα, το Ερειστικό Σύστημα (ανθρώπινα οστά), το Μυϊκό Σύστημα, το Πεπτικό Σύστημα και τις Επαναληπτικές Ασκήσεις. Κάθε θεματικός τίτλος χωρίζεται σε υποκεφάλαια, τα οποία περιέχουν τις πληροφορίες σχετικά με το αντικείμενο. Η παρουσίαση των κεφαλαίων γίνεται στη δεξιά πλευρά της οθόνης και περιλαμβάνει κείμενο και στατικές εικόνες, ενώ σε μερικά θέματα παρέχεται και ανάλογη ηχητική συνοδεία.

Ο τίτλος περιλαμβάνει και αλφαβητικό ευρετήριο, μέσω του οποίου ο χρήστης αποκτά άμεση πρόσβαση σε κάθε γνωστικό αντικείμενο.

Οταν άρχισα να διαβάζω τα κείμενα, ανακάλυψα ότι όχι μόνο δεν μου φαίνονταν "κινέζικα", αλλά ήταν γραμμένα σε κατανοητή γλώσσα (στο βαθμό που έχει κάποιος μια ιδέα περί βιολογίας, φυσικής και χημείας), με περιεκτικούς ορισμούς και συνοπτική ανάπτυξη. Βέβαια, μπορεί για μένα, που δεν είμαι ειδικευμένος, το γεγονός αυτό να αποτελεί πλεονέκτημα, όμως πιστεύω ότι ενώ ο τίτλος αποτελεί ένα καλό βοήθημα για τους μαθητές της Γ' Λυκείου, σίγουρα είναι υποδεέστερος των απαιτήσεων σπουδαστών και καθηγητών, στους οποίους ο κατασκευαστής ισχυρίζεται ότι επίσης απευθύνεται. Τέλος, μην περιμένετε ιδιαίτερη εμβάθυνση στα θέματα που αναλύονται, καθώς η "Ανθρωπολογία" κατά βάση παραθέτει τις πληροφορίες όσο το δυνατόν πιο συνοπτικά γίνεται, προσέχοντας όμως να μη χαθεί απαραίτητο για την κατανόηση υλικό. Οι εικόνες που συνοδεύουν το κείμενο είναι περιορισμένες στον αριθμό, αλλά παρά το επίσης μικρό μέγεθός τους, η καλή ποιότητα και η σωστή επιλογή τους προσφέρουν σημαντικές πρόσθετες γνώσεις στο χρήστη του προγράμματος. Τέλος, τα θέματα δεν αφορούν σε όλο το φάσμα του αντικειμένου της ανθρωπολογίας, καθώς λείπουν σημαντικά αντικείμενα, όπως το Κυκλοφορικό Σύστημα.

Στα θετικά του τίτλου συγκαταλέγονται οι ασκήσεις που συνοδεύουν κάθε κεφάλαιο, οι οποίες βοηθούν στην κατανόηση της παρεχόμενης γνώσης. Οι ασκήσεις χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: τις γενικές ερωτήσεις, των οποίων η απάντηση αφορά σε τμήμα του κεφαλαίου, τα κείμενα με κενά, τα οποία πρέπει να συμπληρωθούν από το σωστό ορισμό, και τις ερωτήσεις



Ελέγξτε τον εαυτό σας με ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων.

πολλαπλών απαντήσεων (multiple choise).

Το CD "Ανθρωπολογία" δεν συνοδεύεται από κάποιο έντυπο σχετικό με την επιστήμη της ανθρωπολογίας, ενώ οι οδηγίες εγκατάστασης του τίτλου βρίσκονται σε ένα μικρό δίφυλλο ένθετο στη θήκη του CD.

Συνολικά θα λέγαμε ότι η "Ανθρωπολογία" βρίσκεται πολύ μακριά από το να χαρακτηριστεί επιστημονικό εγχειρίδιο. Αλλωστε ούτε ο τίτλος υποδηλώνει κάτι τέτοιο, καθώς από τη συσκευασία πληροφορούμαστε ότι περιέχονται απλά μαθήματα σε επιλεγμένα θέματα ανθρωπολογίας. Το φιλικό περιβάλλον του προγράμματος και η σχετικά χαμηλή τιμή του το καθιστούν σημαντικό



Η μορφή μιας άσκησης συμπλήρωσης κενών με τους σωστούς ορισμούς.

υποψήφιο για το αρχείο ενός μαθητή της Γ' Λυκείου ή για κάποιον που θέλει να ασχοληθεί ερασιτεχνικά με τη συγκεκριμένη επιστήμη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Keystone
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PC 486DX, 12MB RAM, CD-ROM drive 4x (το πρόγραμμα τρέχει απευθείας από το CD)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Keystone, Υακίνθου 15 Αθήνα, τηλ.: 8661142, 8661159
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

YAMAKAWA AV PLUS 715

Μία πολυσυσκευή... για κάθε σπίτι!

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Το παρόν μοντέλο προέρχεται από μια άγνωστη εταιρία, ωστόσο καταφέρνει να εντυπωσιάσει με τα ενσωματωμένα χαρακτηριστικά του. Πρόκειται για μια συσκευή ικανή να αναπαράγει audio CD, Video CD, Super Video CD, DVD video και CD με MP3 τραγούδια. Χάρη στις πολλαπλές λειτουργίες της, μπορεί και απευθύνεται σε μεγάλο μέρος του αγοραστικού κοινού. Η σημαντικότερη λειτουργία του συγκεκριμένου player είναι φυσικά η αναπαραγωγή CDs τα οποία έχουν αποθηκευμένα MP3 τραγούδια. Είναι η δεύτερη τέτοια συσκευή που παρουσιάζεται μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Τοποθετώντας ένα οποιοδήποτε CD στο player, αυτό αναγνωρίζει αμέσως τα MP3 τραγούδια και αρχίζει να τα αναπαράγει. Τα τραγούδια δεν είναι απαραίτητο να βρίσκονται στο root directory. Ωστόσο, δυστυχώς στην οθόνη που διαθέτει η συσκευή δεν αναγράφονται τα στοιχεία του τραγουδιού, παρά μόνο ο χρόνος του. Ετσι, έχοντας ένα γεμάτο CD με περίπου 140 τίτλους, είναι πολύ φυσικό ο χρήστης να μπλεχτεί και να μην είναι δυνατόν να βρει εύκολα το τραγούδι που αναζητά. Πρέπει



επίσης να επισημάνουμε ότι κατά τη διάρκεια των δοκιμών μας στο κομμάτι της αναπαραγωγής MP3 CDs ακούγονταν παράσιτα.

Κατά την αναπαραγωγή μουσικών CDs, η συσκευή δούλεψε απρόσκοπτα. Χωρίς προβλήματα ήταν και η αναπαραγωγή τίτλων DVD. Καθώς μάλιστα η συσκευή υποστηρίζει AC-3 ήχο και μέσω των αντίστοιχων εξόδων που υπάρχουν στο πίσω μέρος της, ο χρήστης μπορεί να απολαύσει στο μέγιστο κάθε ταινία DVD. Η ψηφιακή έξοδος προσφέρεται τόσο σε SPDIF μορφή όσο και σε οπτική μορφή. Επίσης, υπάρχουν δύο τυπικές έξοδοι για στερεοφωνικό ήχο, ενώ το βίντεο σήμα παρέχεται μέσω δυο διαφορετικών εξόδων. Η συσκευή συνοδεύεται από ένα πρακτικό remote control, μέσω του οποίου υπάρχει πλήρης έλεγχος των λειτουργιών της συσκευής.

Σε γενικές γραμμές, η συσκευή της Yamakawa καταφέρνει να ξεχωρίσει. Συνδυάζοντας πολλαπλές λειτουργίες στην ίδια συσκευή, διεκδικεί μια θέση σε κάθε σπίτι. Το μόνο που ίσως προκαλεί κάποιες αναστολές είναι η άγνωστη κατασκευάστρια εταιρία, ωστόσο προς το παρόν δεν υπάρχουν άλλες αντίστοιχες λύσεις.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Yamakawa
ΔΙΑΘΕΣΗ: Ελένη Κρομύδα, Λ. Κατσώνη 19, Μοσχάτο, τηλ.: 4839912
ΤΙΜΗ: 180.000 δρχ.

MYSTERIOUS EGYPT

Η αιγυπτιακή ιστορία με κάθε λεπτομέρεια

Του Αλέξανδρου Φιλιππίδη

Ολοι όσοι ασχολείστε με τον κόσμο των μυστηρίων θα έχετε χωρίς αμφιβολία σταθεί στον αιγυπτιακό πολιτισμό και τις άγνωστες πτυχές του. Είναι τόσα πολλά αυτά που δεν έχουμε καταφέρει να ερμηνεύσουμε για τους αρχαίους Αιγυπτίους, που σε προκαλούν να πιστέψεις ακόμα και τις πιο ακραίες εξηγήσεις που έχουν δοθεί κατά καιρούς από ειδικούς και μη. Αλλοι υποστηρίζουν ότι ήταν εξωγήινοι, άλλοι ότι ήταν απόγονοι των Ατλάντιων που μεταφέρθηκαν στην Αίγυπτο μετά την καταστροφή της Ατλαντίδας. Η φαντασία πάντα προσπαθεί να εξηγήσει το άγνωστο με τους πιο εντυπωσιακούς τρόπους. Εκατοντάδες βιβλία



Η περίφημη κατάρα του Τουταγχαμών.

έχουν γραφτεί με θέμα την Αίγυπτο, πολλά από τα οποία έχουν γίνει best-sellers. Οπως είναι φυσικό, δεν λείπουν και κάποιες multimedia παρουσιάσεις για τον υπολογιστή. Μία από αυτές ξεχωρίζει για την ακρίβεια και την αξιοπιστία των όσων αναφέρει. Πρόκειται για τον τίτλο "Mysterious Egypt" της γαλλικής εταιρίας EMME, που αποτελείται από δύο CD-ROMs. Σκοπός της είναι να μας παρουσιάσει την ιστορία του αιγυπτιακού πολιτισμού βασισμένη στις ανακαλύψεις των ιστορικών και των αρχαιολόγων. Αρκετές όμως φορές οι δημιουργοί της δεν δίστασαν να προσθέσουν τις πιο σοβαρές εκδοχές για πράγματα που δεν έχουν εξηγηθεί μέχρι σήμερα από τους επιστήμονες. Αυτό αποτελεί -κατά τη γνώμη μου- και το μεγαλύτερο ατού του "Mysterious Egypt". Δεν περιορίζεται στα πολύ συνηθισμένα πια ιστορικά στοιχεία, που μπορείς να βρεις παντού. Εχει κάνει μία προσεκτική επιλογή ερμηνειών για όσα ανεξήγητα υπάρχουν στην αρχαία Αίγυπτο και μας τα παρουσιάζει με πολλά στοιχεία. Ετσι, δεν χάνεται η σοβαρότητα και η εγκυρότητα της παρουσίασης. Είναι αλήθεια ότι από τη στιγμή που την εγκατέστησα στον υπολογιστή μου και είδα την εισαγωγική οθόνη, δεν ήθελα να σταματήσω να την "ψάχνω".

Η εγκατάσταση γίνεται πολύ εύκολα και μαζί με τη βασική εφαρμογή εγκαθίσταται το Quick Time, σε όσους δεν το έχουν ήδη, αν και σε



Θα μάθετε πολλά για τη ζωή στην αρχαία Αίγυπτο, ψάχνοντας ανάμεσα στις ενότητες του τίτλου.



Τα μυστήρια των αναλογιών της Μεγάλης Πυραμίδας δεν θα μπορούσαν φυσικά να μην απασχολήσουν το "Mysterious Egypt".

προηγούμενη έκδοση, για τα βίντεο που περιέχει. Οταν τρέξουμε την εφαρμογή, θα μας εντυπωσιάσει το μικρό εισαγωγικό βίντεο με την υπέροχη συνοδευτική μουσική. Εκεί που θα εκτιμήσουμε τη δουλειά που έχουν κάνει οι προγραμματιστές είναι στο interface της "εγκυκλοπαίδειας". Μπορούμε με το ποντίκι να επιλέξουμε περιοχές επάνω στην interactive φωτογραφία του κυρίως μενού και να προχωρήσουμε στις φωτογραφίες των υπομενού. Οσοι βιάζονται και θέλουν μία πιο απλή, αλλά λιγότερο εντυπωσιακή λύση, μπορούν να πάνε τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης. Αμέσως εμφανίζεται ένα μενού αλά explorer, που περιέχει όλες τις ενότητες και τις υποδιαιρέσεις τους. Από εκεί μπορείς να πας κατευθείαν στον τομέα που σε ενδιαφέρει χωρίς τις ενδιάμεσες "στάσεις".

Αν τώρα πάμε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, θα εμφανιστεί ένα άλλο μενού με πολλά χαρακτηριστικά. Εδώ θα βρούμε έναν πίνακα περιεχομένων και των 2 CDs για να ξέρουμε τι υπάρχει. Επίσης, υπάρχει ένα πολύ καλό λεξικό για όλους τους όρους που έχουν σχέση με την Αίγυπτο. Εκτός από την αναλυτική εξήγηση, υπάρχουν και φωτογραφίες σε όσα θέματα είναι εφικτό κάτι τέτοιο. Ενα άλλο πολύ χρήσιμο χαρακτηριστικό είναι η δυνατότητα εκτύπωσης κειμένου και φωτογραφιών κατευθείαν μέσα από την εφαρμογή.

Μειονέκτημα όσο κι αν έψαξα δεν βρήκα κανένα. Η δουλειά που έχει γίνει είναι παραδειγματική. Αριστο interface, διήγηση, στα αγγλικά βέβαια, αλλά με πολύ καλή και καθαρή προφορά και πολύ καλό υλικό με φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης. Αν ψάχνετε μία multimedia εφαρμογή με θέμα την Αίγυπτο, το "Mysterious Egypt" πρέπει να είναι η πρώτη σας επιλογή.

ΕΤΑΙΡΙΑ: EMME Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 75, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου
ΤΙΜΗ: 15.000 δρχ.

Η ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΩΝ VIDEO GAMES

Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Εχετε άραγε αναρωτηθεί ποτέ, την ώρα που παίζετε το αγαπημένο σας παιχνίδι και θαυμάζετε αυτό που βλέπετε, τι έχει προηγηθεί; Πώς δηλαδή ξεκίνησαν τα βιντεοπαιχνίδια και από ποια στάδια πέρασαν μέχρι να πάρουν τη σημερινή μορφή τους; Ποια είναι τα πρόσωπα που συνέβαλαν στη δημιουργία παιχνιδιών που έμειναν στην ιστορία; Απαντήσεις σε αυτά αλλά και σε άλλα ερωτήματα έρχεται να δώσει ο τίτλος "Η Εγκυκλοπαίδεια των Video Games" της Despec Multimedia.



Το κεντρικό μενού του προγράμματος.

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει πρόκειται για έναν τίτλο ο οποίος ασχολείται με τα πρόσωπα και τα γεγονότα που σημάδεψαν το χώρο των παιχνιδιών. Τα κεντρικά μενού που θα βρείτε είναι 6 - υπάρχει βέβαια και το "Καλώς ήλθατε", αλλά δεν νομίζω πως μπορεί να συμπεριληφθεί στα μενού. Ετσι, λοιπόν κατά τη περιήγησή σας στον τίτλο αυτό θα βρείτε τις εξής επιλογές:

- **Χρονομεταφορέας:** Με την επιλογή αυτή μπορείτε να μάθετε όλα τα γεγονότα που σημάδεψαν τη δημιουργία και την πορεία στο χώρο, από το 1957 και την ίδρυση της "Rosen Enterprises" μέχρι τις μέρες μας και τους σύγχρονους virtual-ήρωες. Για κάθε χρονολογία που επισκέπτεστε βλέπετε και κάποιο κειμενάκι που σας ενημερώνει για τα τεκταινόμενα. Τέλος, η κατηγορία αυτή είναι χωρισμένη σε 10 περιόδους, η καθεμία με έναν γενικό υπότιτλο.
- **Emulators:** Ασφαλώς ένα από τα πλέον ενδιαφέροντα περιεχόμενα του CD. Σας άρεσαν αυτά που διαβάσατε και θέλετε να δείτε τα παιχνίδια-σταθμούς ζωντανά; Κανένα πρόβλημα. Στο section αυτό θα βρείτε εξομοιωτές και παιχνίδια για 7 συστήματα και πιο συγκεκριμένα για τα Amiga, Mame (Arcade), Commodore 64, Sega Mega Drive, SNES, Gameboy και Atari 2600. Ολα περιέχουν οδηγίες για την εγκατάστασή τους.
- **Οι μηχανές:** Εδώ μπορείτε να μάθετε στοιχεία για τα σημαντικότερα arcades, κονσόλες και φυσικά για όλα τα υπολογιστικά συστήματα που προϋπήρξαν των PCs και στα οποία έκαναν κατά καιρούς την εμφάνισή τους αρκετά πολύ καλά παιχνίδια. Ετσι, λοιπόν, μπορείτε να μάθετε λεπτομέρειες και χαρακτηριστικά των πρώτων arcade παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν στις αίθουσες ψυχαγωγίας (από το Computer Space μέχρι και το Gorf) αλλά και των πεπερασμένων(;) υπολογιστών, όπως ο Apple II, ο ZX81, ο Spectrum, ο Commodore 64 και τα 16μπιτα "θηρία" Atari και Amiga. Ακόμη θα βρείτε μία αναφορά στις κονσόλες παιχνιδιών, από το Magnavox Odyssey μέχρι και το πρόσφατο Dreamcast.
- **Παιχνίδια:** Εδώ, όπως μπορείτε να καταλάβετε, θα δείτε λεπτομέρειες που αφορούν στα πιο σημαντικά παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ποτέ, καθώς και τα formats στα οποίες κυκλοφόρησαν.



Σπασμένα joysticks, πολλά γκολ και ατέλειωτες ώρες παιχνιδιού. Ναι, καλά καταλάβατε, είναι το Kick Off, το πιο playable παιχνίδι ποδοσφαίρου που έγινε ποτέ. Η συνέχειά του ήταν ακόμα καλύτερη.



Ο "πατέρας" της βιομηχανίας των παιχνιδιών ποζάρει αποκλειστικά για το "PC Master".

Τα αγγλικά της Μελίνας
το service του αυτοκινήτου
η δόση του δανείου
μισθοί, ενοίκια και μετοχές
οι αλλεργίες του Θάνου
το ωδείο του Μάνου
η σύνταξη της γιαγιάς
η ΔΕΗ του εξοχικού
η εγγύηση του ψυγείου
α... και τα εμβόλια του REX!

ΤΩΡΑ ΣΤΑ MULTIRAMA Η ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΟΥ ΣΠΙΤΙΟΥ...
ΥΠΟ ΕΛΕΓΧΟ!

Ξενοιάστε... μια και καλή! Τώρα τα θέματα της καθημερινής διαχείρισης του σπιτιού γίνονται εύκολη υπόθεση με το **SMART HOME MANAGER - GREECE** από τη Singular. Οργανώνει μεθοδικά όλες τις δραστηριότητες του σπιτιού με έξυπνο και γρήγορο τρόπο. Εύκολο στην εγκατάσταση, φιλικό στη χρήση, δίνει λύσεις στα καθημερινά προβλήματα της οικογένειας. Οι βασικές του λειτουργίες είναι:

Λογαριασμοί/Πόροι
◆ Καταγραφή εσόδων και εξόδων ◆ Παρακολούθηση τραπεζικών λογαριασμών, δανείων, μετοχών ◆ Δυνατότητα σύνδεσης εσόδων - εξόδων με φορολογικές κατηγορίες.

Οικιακές Δραστηριότητες
◆ Καταγραφή διευθύνσεων και τηλεφώνων ◆ Παρακολούθηση ιατρικού ιστορικού, ασφαλιστήρια συμβολαίων, εγγυήσεις συσκευών ◆ Αρχειοθέτηση βιβλίων, δίσκων, περιοδικών κ.λπ.

Ημερολόγιο - Υποχρεώσεις
◆ Παρακολούθηση και υπενθύμιση ραντεβού και υποχρεώσεων
◆ Λήψη και αποστολή e-mail σε μέλη της οικογένειας.

Εκτυπώσεις - Γραφικές Παραστάσεις - Έξυπνες συνδέσεις - Προσωπικοί λογαριασμοί για κάθε μέλος της οικογένειας.

Η τιμή μετρητοίς του προϊόντος είναι 24.900 δρχ. και δεν περιλαμβάνει Φ.Π.Α 18%



και δωροεπιταγή 5.000 δρχ. Για την επόμενη αγορά σας σε software!

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΣΤΑ MULTIRAMA

SUPPORT PLUS

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΕ ΥΠΟΓΡΑΦΗ MULTIRAMA
•Support Install •Support Check •Support Built To Order •Support Antivirus •Support Business Software •Support Internet

Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!

ΝΕΟ **Αγία Παρασκευή**
Χαλανδρίου 6,
τηλ.: (01) 6013885
Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660
Γαλάτσι
Βεΐκου 18,
τηλ.: (01) 2220957
Γλυφάδα
Ι. Μεταξά 17,
τηλ.: (01) 8941465
ΝΕΟ **Ελευσίνα**
Ιερά Οδός 2
& Κουταλιέρη,
τηλ.: (01) 5560628
Καλλιθέα
• Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127
ΝΕΟ Ελ. Βενιζέλου 62,
τηλ.: (01) 9531817
ΝΕΟ **Κηφισιά**
Λ. Κηφισίας 238-240
τηλ.: (01) 8018440
Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850
Μουσείο
ΝΕΟ Στουρνάρη 16,
τηλ.: (01) 3829106
• Στουρνάρη 39,
τηλ.: (01) 3800269

Ν. Ερυθραία
Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183
Νίκαια
Πέτρου Ράλλη 211,
τηλ.: (01) 4911270
Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291,
τηλ.: (01) 2771553
Παγκράτι
Υμηττού 86,
τηλ.: (01) 7563243
Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78,
τηλ.: (01) 9854583
Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38,
τηλ.: (01) 4133630
Περιστέρι
Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781529
Σύνταγμα
Σταδίου 10,
τηλ.: (01) 3219018
Χολαργός
Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588
Ψυχικό (Φάρος)
Λ. Κηφισίας 240,
τηλ.: (01) 6745960

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
• Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858
• Βενιζέλου 11,
τηλ.: (031) 243211
• Βασ. Όλγας 173,
τηλ.: (031) 822111
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
Λ. Δημοκρατίας 202,
τηλ.: (0551) 81962
ΒΟΛΟΣ
Ιάσονος 82 Α' & Τοπάλη,
τηλ.: (0421) 22522
ΝΕΟ **ΔΡΑΜΑ**
Πατρ. Διονυσίου 7,
τηλ.: (0521) 55750
ΝΕΟ **ΗΡΑΚΛΕΙΟ**
Έβανς 12,
τηλ.: (081) 346690
ΙΩΑΝΝΙΝΑ
Αβέρωφ 49,
τηλ.: (0651) 83500
ΝΕΟ **ΚΟΡΙΝΘΟΣ**
Δαμασκηνού 60,
τηλ.: (0741) 74120
ΝΕΟ **ΛΑΜΙΑ**
Καποδιστρίου 22,
τηλ.: (0231) 31524
ΝΕΟ **ΛΑΡΙΣΑ**
Παπαναστασίου 61 &
Πατρόκλου,
τηλ.: (041) 252200

ΜΥΤΙΛΗΝΗ
Σμύρνης 7,
τηλ.: (0251) 37601
ΝΕΟ **ΞΑΝΘΗ**
Ανδρέου Δημητρίου 13,
τηλ.: (0541) 83323
ΝΕΟ **ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ**
Παυλίδη Αδαμοπούλου
& Ιμέρας,
τηλ.: (0463) 29126
ΝΕΟ **ΡΕΘΥΜΝΟ**
Λ. Κουντουριώτη 131,
τηλ.: (0831) 20230
ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30 - 32,
τηλ.: (0241) 31604
ΝΕΟ **ΤΡΙΠΟΛΗ**
Πλατ. Κολοκοτρώνη 8,
τηλ.: (071) 242188
ΧΑΛΚΙΔΑ
Φαρμακίδου 12,
τηλ.: (0221) 88111
ΝΕΟ **ΧΑΝΙΑ**
Ζυμβρακάκηδων 22
& Μάρκου Μπότσαρη,
τηλ.: (0821) 92400

ΚΥΠΡΟΣ
• Λευκωσία
• Λεμεσός

Σύντομα και: ΚΑΛΑΜΑΤΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ (2ο κατάστημα), ΣΥΡΟ, ΤΡΙΚΑΛΑ

Γραμμή Επικοινωνίας Multirama
0801-15000

multirama

ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER

http://www.multirama.com

• **Δημιουργοί:** Εδώ θα μάθετε για τα πρόσωπα που συνέβαλαν στη γένεση και την ανάπτυξη της ευρύτερης βιομηχανίας των games, με ένα μικρό ιστορικό για το καθένα και μια αναφορά στις σημαντικότερες στιγμές της καριέρας τους. Από τον Νόλαν Μπουσνέλ μέχρι και τον John Romero, όλες οι μεγάλες προσωπικότητες παρελαύνουν από εδώ. Ευκαιρία λοιπόν να μάθετε ποιος έφτιαξε τι και ποιους μελλοντικούς δημιουργούς επηρέασε με το έργο του.

• **Memorabilia:** Σε αυτό το section μπορείτε να δείτε τα cabinets (κουτιά) και τα διαφημιστικά πόστερ μερικών εκ των πιο επιτυχημένων arcade παιχνιδιών.

Συνολικά ο τίτλος αυτός αποτελεί μια καλή πηγή γνώσεων και πληροφοριών για την ιστορία των video games, αν και προσωπική μου γνώμη είναι πως θα μπορούσε να είναι ακόμη καλύτερος και με περισσότερα περιεχόμενα. Πάντως, είναι ένα πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να μάθετε αρκετά πράγματα σχετικά με το αντικείμενο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Despec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 120, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 16 bit με ανάλυση 640x480, κάρτα ήχου τύπου SoundBlaster, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 5.800 δρχ.

TOY STORY 2: ACTIVITY CENTER

Παίξτε με τα... toys!

Του Γιάννη "Edgar" Παναγάκη
FFVIISephiroth1@mailcity.com

Δεν πάει πολύς καιρός από την πρώτη προβολή της επιτυχημένης ταινίας "Toy Story 2" στους κινηματογράφους (της άλλης μεριάς του Ατλαντικού, φυσικά). Λόγω λοιπόν της επιτυχίας της, η Disney Interactive αποφάσισε, σε συνεργασία με την Pixar, να κυκλοφορήσει εκτός του παιχνιδιού Toy Story 2 (review του θα διαβάσετε στις σελίδες αυτού του τεύχους) και το Toy Story 2 Activity Center. "Και τι είναι αυτό;" θα αναρωτηθούν πολλοί από εσάς, και με το δίκιο τους. Πρόκειται για μια συλλογή από έξι παιχνίδια, με θεματολογία παρμένη μέσα από την ομώνυμη ταινία, τα οποία θα προσφέρουν σε



Το μενού επιλογών του T.S. 2: Activity Center.

παιδιά μεταξύ τεσσάρων και οκτώ ετών (και όχι μόνο) πολλές ώρες διασκέδασης.

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Τα mini παιχνίδια που υπάρχουν σε αυτό το CD είναι μια μικρή περιγραφή της ταινίας, μια και η σειρά τους είναι η ίδια με τη σειρά των γεγονότων όπως αυτά εξελίσσονται στην ταινία. Ετσι, λοιπόν, έχουμε έξι παιχνιδάκια με πολλά ζωηρά και έντονα χρώματα, με πρώτο από όλα το Cone Chaos. Το εν λόγω παιχνιδάκι θυμίζει αρκετά το Frogger - ξέρετε τώρα, το βατραχάκι που θέλει να διασχίσει τη λεωφόρο. Σε αυτό καλείστε να περάσετε όλα τα toys από το ένα πεζοδρόμιο στο απέναντι, καθώς αυτά είναι μέσα σε κώνους (εξ ου και το όνομα του συγκεκριμένου παιχνιδιού). Επειτα έρχεται το Toy Shelf Showdown, όπου ως Buzz καλείστε να κατατροπώσετε τον κακό αυτοκράτορα Zurg! Τη σκυτάλη παίρνει το Luggage Lunacy (αυτολεξεί: Βαλιτσομανία!) κατά το οποίο, έχοντας και πάλι τον Buzz κάτω από τον έλεγχό σας, προσπαθείτε να σώσετε τον σερίφη Woody από τη βαλίτσα όπου είναι παγιδευμένος προτού τον επιβιβάσουν στο αεροπλάνο. Ακολουθεί το Critter Corral, όπου σκοπός σας είναι να βοηθήσετε τον καλό μας σερίφη να πάει όλα του τα critters από το coral του σε αυτό του αντιπάλου του. Και επειδή είμαι σίγουρος ότι δεν καταλάβατε περί τίνος πρόκειται, το μόνο που μπορώ να σας πω είναι ότι πρόκειται για μια παραλλαγή της ντάμας, μόνο που δεν τρως τα πούλια του αντιπάλου σου, αλλά



Λίγο ακόμη και τα κατάφερα...

προσπαθείς να τα βάλεις στις θέσεις τους. Επειτα σειρά έχει το αρκετά αστείο Create A Comic Book, όπου μπορείτε με πολύ εύκολο τρόπο να σχεδιάσετε το δικό σας κόμιξ βασισμένο στον κόσμο και τους χαρακτήρες του Toy Story 2. Δυστυχώς, οι εικόνες που έχει ο παίκτης στη διάθεσή του είναι πολύ λίγες και παρμένες από την Αγρια Δύση, όπου ανήκει ο κόσμος του Woody, και από το διάστημα απ' όπου προέρχεται ο Buzz. Το πάρα πολύ καλό στοιχείο, όμως, που διαθέτει το εν λόγω mini game είναι ότι μπορείτε να προσθέσετε ήχους, δίνοντας μια αρκετά διασκεδαστική όψη στο κομιξάκι σας. Τέλος, για όλους εσάς που έχετε εκτυπωτή, υπάρχει το Woody's Printing Press όπου έχετε στη διάθεσή σας μια ποικιλία από φωτογραφίες (των ηρώων της ταινίας φυσικά), τις οποίες μπορείτε να εκτυπώσετε για τη δημιουργία αυτοκόλλητων, προσκλητήριων καρτών κ.ά.



H home page της Disney Interactive.

Οσον αφορά τώρα στο χειρισμό του παιχνιδιού, η λέξη "απλός" είναι μάλλον ακατάλληλη για να περιγράψει το πόσο εύκολος είναι - μην ξεχνάμε άλλωστε ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε μικρής ηλικίας χρήστες. Επιπλέον βοήθεια προσφέρουν οι Woody και Buzz, που εξηγούν στο χρήστη τόσο λεπτομερειακά και συνάμα απλά τα πάντα, ώστε σε κάποιο σημείο ένιωσα καθυστερημένος (λέτε να είμαι; Μπααα.).

Συνοψίζοντας, αν έχετε κανένα μικρό, πολύ μικρό ξαδελφάκι που τυγχάνει να έχει, εκτός από γενέθλια ή γιορτή, και ένα PC, σίγουρα το Toy Story 2: Activity Center θα αποτελέσει ένα ιδανικό δώρο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Disney/Pixar
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, Windows 95/98, 16MB, 50MB στο σκληρό, 16bit DirectX συμβατή κάρτα γραφικών και ήχου, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 2445310
ΠΡΟΤ. ΤΙΜΗ ΛΙΑΝΙΚΗΣ: 12.900 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας
Jason_do@hotmail.com

...MONITOR

Οι τιμές των monitors έχουν πέσει σε πολύ χαμηλά επίπεδα, ανάγοντας την κατηγορία των 17 ιντσών στην πλέον δημοφιλή. Στο παρόν τεύχος παρουσιάζουμε τα προϊόντα κάθε κατηγορίας που είναι άξια της προσοχής σας, αλλά εστιάζουμε στις 17 ίντσες, που αποτελούν τη βέλτιστη επιλογή από πλευράς κόστους-απόδοσης για το μέσο χρήστη.



Το μερίδιο της αγοραστικής πίτας των monitors με διαγώνια διάσταση 15 ιντσών έχει μειωθεί σημαντικά, καθώς οι αντίστοιχες συσκευές με διαγώνιο 17 ιντσών διαθέτουν ολοένα πιο προσιτό κόστος. Τα monitorss των 19 ιντσών, από την άλλη, διαθέτουν σχετικά υψηλό κόστος για τους περισσότερους χρήστες, ενώ δεν ενδείκνυνται για κάθε χρήση.

Η επιλογή του σωστού monitor είναι μια απόφαση τόσο σημαντική όσο και η επιλογή των λοιπών εξαρτημάτων που συνθέτουν έναν υπολογιστή, αν όχι σημαντικότερη από αυτή, καθώς έχει αποδειχτεί πως το monitor είναι η συσκευή που αλλάζει λιγότερο συχνά ο χρήστης. Την εποχή που το DOS ήταν ο "Βασιλιάς" των λειτουργικών συστημάτων, κανείς δεν χρειαζόταν μια οθόνη μεγαλύτερη από 14 ίντσες. Υστερα από την εδραίωση των Windows, όμως, η ανάγκη για μεγαλύτερα monitors έγινε ιδιαίτερα αισθητή, καθώς το γραφικό interface θέτει σημαντικές "απαιτήσεις" στον τομέα των διαστάσεων προκειμένου να επιτευχθεί αποδοτική λειτουργία.

Η μέγιστη ανάλυση που πρέπει να προσφέρει ένα monitor 15 ιντσών ανέρχεται σε 1.280x1024 pixels, και αυτό όχι γιατί πρόκειται ποτέ να τη χρησιμοποιήσετε, αλλά επειδή τα monitors που δεν φτάνουν την προαναφερθείσα ανάλυση προσφέρουν συνήθως χαμηλή ευκρίνεια και, κατ' επέκταση, μέτρια ποιότητα εικόνας. Από την άλλη, τα περισσότερα monitors 17 ιντσών υποστηρίζουν αναλύσεις μέχρι τα 1.280x1.024 pixels, ενώ οι ακριβότερες συνήθως προτάσεις παρέχουν υποστήριξη για την υψηλή ανάλυση των 1.600x1.200 pixels. Τα monitors των 19 ιντσών, τέλος, υποστηρίζουν πάντα την ανάλυση των 1.600x1.200 pixels.

Το dot pitch της οθόνης -η απόσταση που χωρίζει τις δέσμες φωσφόρου που καλύπτουν την επιφάνεια του καθοδικού σωλήνα- επηρεάζει αισθητά την ποιότητα της εικόνας, αφού καθορίζει το επίπεδο λεπτομέρειας που το mon-



itor μπορεί να απεικονίσει αποτελεσματικά. Η πιο συνηθισμένη τιμή dot pitch είναι τα 0,28mm, αφού προσφέρει την καλύτερη σχέση απόδοσης και τιμής. Συνήθως, τα monitors με dot pitch 0,25mm ή 0,26mm προσφέρουν καλύτερη ποιότητα εικόνας, αλλά διαθέτουν και αυξημένο κόστος.

Ενα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό κάθε monitor είναι η συχνότητα ανανέωσης (refresh rate). Το refresh rate φανερώνει πόσες φορές το δευτερόλεπτο επανασχεδιάζεται η εικόνα που βρίσκεται επί της οθόνης από το "πιστόλι" ηλεκτρονίων. Οι σύγχρονες κάρτες γραφικών μπορούν να "οδηγήσουν" τις οθόνες σε πολύ υψηλά refresh rates. Εάν το monitor δεν μπορεί να αποδώσει επαρκές refresh rate, τότε παρατηρείται το λεγόμενο flickering, οπότε η οθόνη τρεμοσβήνει συνεχώς και μετά από μερική ώρα χρήσης κουράζει υπερβολικά. Το flickering παρατηρείται ιδιαίτερα σε περιβάλλον με φωτεινό background όπως αυτό των Windows. Το πρότυπο VESA καθορίζει ως ελάχιστα αποδεκτό refresh rate -για την ανάλυση που χρησιμοποιείται κατά κόρον στο monitor- τα 75Hz. Εμείς σας συμβουλεύουμε να προτιμήσετε ένα monitor που παραδίδει 100Hz στη λειτουργική του ανάλυση, έτσι ώστε να μπορείτε να εργαστείτε όσο το δυνατόν πιο ξεκούραστα. Η λειτουργική ανάλυση εντοπίζεται στα 800x600 pixels για τα monitors των 15 ιντσών, 1.024x768 ή 1.152x864 pixels για τα monitors 17 ιντσών και 1.280x1.024 για τα monitors 19 ιντσών.

Υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι καθοδικού σωλήνα. Ο πρώτος ονομάζεται Flat Square Tube (FST) και ο δεύτερος, που αναπτύχθηκε από τη Sony, Trinitron. Η Mitsubishi, από την άλλη, έχει υιοθετήσει την τεχνολογία Trinitron, αλλά την ονομάζει Diamondtron, έτσι ώστε να διαφοροποιούνται τα προϊόντα της από τα αντίστοιχα της Sony. Τον ίδιο δρόμο ακολουθεί και η ViewSonic, που ονομάζει τους καθοδικούς σωλήνες του τύπου ως Sonictron. Ο καθοδικός σωλήνας τύπου FST διαθέτει ένα πλέγμα με μικροσκοπικές στρογγυλές τρύπες που ονομάζεται shadow mask. Το κυριότερο πλεονέκτημα

της τεχνολογίας είναι η κορυφαία ακρίβεια, που μπορεί να οδηγήσει στην καλύτερη δυνατή γεωμετρία. Ο καθοδικός σωλήνας τύπου Trinitron, από την άλλη, αποτελείται από μικρά κάθετα σύρματα που βρίσκονται τοποθετημένα πίσω από την οθόνη και προσδιορίζουν τα σημεία στα οποία πρέπει να συγκλίνουν τα "πυροβόλα" ηλεκτρονίων. Δύο σύρματα μεγαλύτερου μεγέθους είναι τοποθετημένα οριζόντια για να αποσβένουν την ταλάντωση των κάθετων συρμάτων και να τα συγκρατούν σε κατακόρυφη θέση. Τα σύρματα αυτά διακρίνονται με γυμνό μάτι σε όλους τους καθοδικούς σωλήνες αυτού του τύπου. Η τεχνολογία Trinitron προσφέρει μεγαλύτερη αντίθεση, καλύτερη φωτεινότητα, κορυφαία ευκρίνεια και απόδοση των χρωμάτων. Ωστόσο, παρατηρούνται σε αυτή ορισμένα μειονεκτήματα, όπως η μέτρια γεωμετρία, η ανομοιομορφία στη θερμοκρασία του λευκού και η μεγάλη διαφοροποίηση ανάμεσα στα προϊόντα του ίδιου τύπου.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΕΙΚΟΝΑΣ



Οι οθόνες καθοδικού σωλήνα (CRT) παρουσιάζουν μία σειρά από προβλήματα και παραμορφώσεις που, για να εξαλειφθούν, απαιτείται η παρουσία πληθώρας εξειδικευμένων ρυθμιστικών. Και σε αυτή την περίπτωση, ωστόσο, κανείς κατασκευαστής δεν μπορεί να εγγυηθεί άριστο τελικό αποτέλεσμα, καθώς οι καθοδικοί σωλήνες διαθέτουν εγγενή ελαττώματα. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στα σημαντικότερα στοιχεία που πρέπει να προσεχθούν σε μια οθόνη.

Γεωμετρία (geometry)

Η γεωμετρία είναι για πολλούς ο πρωταρχικός παράγοντας κατά την επιλογή μιας οθόνης.





Η καλή γεωμετρία εγγυάται πως δεν θα υπάρχουν διαφορές απεικόνισης σε κάθε σημείο της οθόνης. Συνήθως, τα monitors με κακή γεωμετρία αντιμετωπίζουν προβλήματα σωστής απεικόνισης στις γωνίες της οθόνης. Οταν η εικόνα παρουσιάζεται στην οθόνη του monitor με κυρτωμένες προς τα έξω γωνίες, τότε έχουμε τη λεγόμενη παραμόρφωση pincushion (ο όρος προέρχεται από την εμφάνιση της οθόνης, που μοιάζει σαν μαξιλαράκι για καρφίτσες). Το αντίθετο ακριβώς φαινόμενο (δηλαδή, οι γωνίες κυρτωμένες προς τα μέσα και έκταση των κάθετων πλευρών προς τα έξω) ονομάζεται παραμόρφωση Barrel, εξαιτίας του σχήματος βαρελιού το οποίο προσεγγίζει η εικόνα. Η τραπεζοειδής παραμόρφωση (trapezoid distortion) αφορά στο δυσανάλογο μήκος των οριζοντίων γραμμών του πλαισίου, που έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση εικόνας με διαφορετικό μέγεθος στο πάνω και κάτω μέρος της. Ενα άλλο είδος παραμόρφωσης είναι αυτή του παραλληλογράμμου (parallelogram distortion) που παρουσιάζει την εικόνα με παράλληλες τις κάθετες πλευρές, οι οποίες όμως δεν είναι εναρμονισμένες με τον κατακόρυφο άξονα, αλλά διαθέτουν διαφορετική κλίση.

Ολα τα σύγχρονα monitors διαθέτουν δυνατότητες ρύθμισης των ανωτέρω ειδών γεωμετρικής παραμόρφωσης, αν και πολλές φορές, παρά την ύπαρξη πληθώρας ρυθμιστικών, είναι αδύνατον να αποκομίσουμε τέλειο αποτέλεσμα, εξαιτίας εγγενών παραμορφώσεων του καθοδικού σωλήνα που δεν είναι δυνατόν να εξαλειφθούν. Χαρακτηριστικά όπως η περιστροφή πλαισίου, η ισορροπία γωνιών, ο έλεγχος γωνιών και πλευρών, η εξισορρόπηση των πλευρών και η ρύθμιση της κάθετης και οριζόντιας γραμμικότητας απαντώνται συνήθως στα προϊόντα υψηλότερου κόστους.

Ευκρίνεια

Η ευκρίνεια είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες για την τελική απόφαση του καταναλωτή. Οταν η ευκρίνεια βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα, η αναγνωσιμότητα των χαρακτήρων δεν είναι καλή και κουράζει μετά από μερική ώρα χρήσης. Η ευκρίνεια εξαρτάται τόσο από το dot pitch ή grill pitch του monitor όσο και από το διαθέσιμο bandwidth. Συνήθως, τα monitors που παραδίδουν υψηλές συχνότητες ανανέωσης βασίζονται σε καλύτερους καθοδικούς σωλήνες και προηγμένα ηλεκτρονικά, που προσφέρουν υψηλό bandwidth, οπότε και καλύτερη ευκρίνεια.

Εστίαση

Η καλή εστίαση (focus) εγγυάται πως μια εικόνα θα διατηρεί την ίδια ευκρίνεια και διαύγεια, είτε προβάλλεται στο κέντρο του monitor είτε στις άκρες του. Τα monitors με κακή εστίαση έχουν την τάση να "μουντζουρώνουν" τις εικόνες που προβάλλονται στις γωνίες. Συνήθως, ένα monitor που προσφέρει κακή εστίαση αδυνατεί να προσφέρει καλή αναγνωσιμότητα, ιδιαίτερα στις πλευρές του πλαισίου. Επίσης, αξίζει να σημειωθεί πως η εστίαση σχετίζεται με την παρουσία moire. Συνήθως, όσο καλύτερη είναι η εστίαση τόσο χειρότερο είναι το moire, ενώ, φυσικά, συμβαίνει και το αντίθετο.

Σύγκλιση χρωμάτων

Για να παρουσιαστεί κάποιο χρώμα από το διαθέσιμο χρωματικό φάσμα, το "πυροβόλο" ηλεκτρονίων, ως γνωστόν, αναμειγνύει ποσότητες των τριών βασικών χρωμάτων (πράσινο, κόκκινο και μπλε). Εάν η ακρίβεια στοχεύσεως του "πυροβόλου" δεν είναι η καλύτερη δυνατή,

LCD

Η πλειονότητα των LCD οθονών που κυκλοφορεί στην αγορά τοποθετείται ανάμεσα στα monitors των 15 και 17 ιντσών από πλευράς ορατού πλαισίου. Οι LCD οθόνες, πέρα από το ασύγκριτα μικρότερο μέγεθος, δεν προσφέρουν πραγματική εναλλακτική λύση για τους περισσότερους χρήστες. Το κόστος τους είναι τρεις με πέντε φορές υψηλότερο από αυτό των συμβατικών οθονών και υστερούν ποιοτικά στους τομείς της ζωηρότητας των χρωμάτων και της ευκρίνειας. Επιπλέον, οι LCD οθόνες διαθέτουν μία ανάλυση και δεν μπορούν να αλλάξουν δυναμικά ανάλογα με τις απαιτήσεις του software. Από την άλλη, λόγω της τεχνολογίας που χρησιμοποιούν, διαθέτουν άριστη γεωμετρία, εστίαση και χρωματική σύγκλιση. Ωστόσο, προς το παρόν, δεν βρίσκουν τη θέση που τους αρμόζει, σε επίπεδο χρήσης, στα γραφεία των περισσότερων χρηστών.

τότε εμφανίζονται προβλήματα σύγκλισης, με αποτέλεσμα η εικόνα να παρουσιάζει χαμηλή διαύγεια και θαμπάδα, ενώ τα χρώματα εμφανίζουν ανεπιθύμητα φαινόμενα διάθλασης. Τα ακριβότερα monitors περιλαμβάνουν λειτουργία ρύθμισης της σύγκλισης (convergence), τόσο για την οριζόντια όσο και για την κάθετη απόκλιση.



Χρωματική πιστότητα

Η ποιότητα και πιστότητα των χρωμάτων (color fidelity) που παράγει ένα monitor εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, όπως το είδος του καθοδικού σωλήνα και οι επιστρώσεις που διαθέτει. Τα monitors, γενικά, παράγουν τα χρώματα με διαφορετική ένταση και -πολλές φορές- διαφορετική πυκνότητα, με αποτέλεσμα η γραμμικότητα να μην είναι η ίδια. Ολα τα σύγχρονα monitors περιλαμβάνουν ρυθμίσεις για τη θερμοκρασία χρώματος, αλλά ορισμένα



από αυτά περιλαμβάνουν περισσότερες ρυθμίσεις από άλλα και δίνουν στο χρήστη μεγαλύτερη ευχέρεια επιλογών.

Κυματοειδής παραμόρφωση

Η κυματοειδής παραμόρφωση (moire) μπορεί να παρατηρηθεί σε όλα τα monitors καθοδικού σωλήνα κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες. Ετσι, σε ορισμένες ή σε όλες τις αναλύσεις μπορεί να εμφανίζονται καμπύλες γραμμές που τις περισσότερες φορές ξεκινούν από τις γωνίες του πλαισίου και, εάν είναι έντονες, δημιουργούν σοβαρό αισθητικό πρόβλημα στην εικόνα. Πολλά σύγχρονα monitors διαθέτουν επιλογή μείωσης του οριζόντιου και κάθετου moire, αλλά η μείωσή του επιφέρει πολλές φορές προβλήματα στην εστίαση.

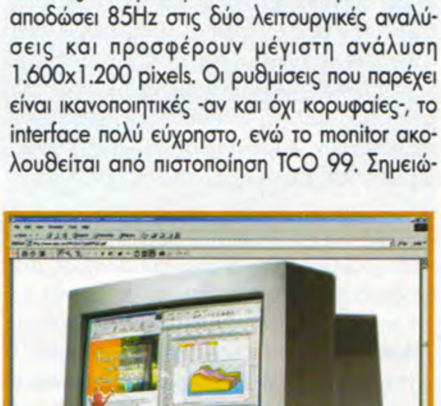
Συντονισμός πλαισίου

Σε μερικά monitors, το πλαίσιο τείνει να μεγαλώνει ή να μικραίνει στις γρήγορες μεταβολές της φωτεινότητας, αντί να παραμένει σταθερό. Ετσι, όταν απεικονίζεται εικόνα με φωτεινά χρώματα (όπως το λευκό), το πλαίσιο μεγαλώνει και, αντίστοιχα, όταν εφαρμόζονται σκοτεινά χρώματα (ιδιαίτερα το μαύρο), το πλαίσιο μικραίνει κατά τρόπο ανάλογο. Αυτό οφείλεται στην κακής ποιότητας σταθεροποίηση της υψηλής τάσης του ρεύματος και, συνήθως, παρουσιάζεται σε monitors χαμηλού κόστους, τα οποία δεν διαθέτουν "ποιοτικά" τροφοδοτικά. Ο συντονισμός του πλαισίου (screen regulation) δεν είναι δυνατόν να ρυθμιστεί στην πλειονότητα των monitors και αποτελεί ιδιαίτερα ενοχλητικό στοιχείο, εφόσον βρίσκεται σε πολύ χαμηλά επίπεδα. Τα περισσότερα σύγχρονα monitors δεν αντιμετωπίζουν σημαντικό πρόβλημα στο συγκεκριμένο τομέα.

ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Οποιος επιθυμεί να επενδύσει λίγα σχετικά χρήματα στην κατηγορία των monitors 17 ιντσών θα βρει στην αγορά μία πρόταση χαμηλού κόστους από την **Daewoo**. Το **712D** είναι το νεότερο μοντέλο της κατασκευάστριας, το οποίο παρέχει πληθώρα λειτουργιών οι οποίοι συναντώνται συνήθως σε προϊόντα πολύ υψηλότερου κόστους. Το monitor βασίζεται σε καθοδικό σωλήνα τύπου FST, διαθέτει υψηλές συχνότητες ανανέωσης (φτάνει τα 100Hz στις λειτουργικές αναλύσεις) και ικανοποιητική ποιότητα. Το εν λόγω monitor κοστίζει 118.000 δρχ.

Εάν θέλετε κορυφαία ποιότητα εικόνας, θα στραφείτε -πού αλλού;- στην **Eizo.** Το μοντέλο **FlexScan T550**, που παρουσιάζεται ως το κορυφαίο της κατασκευάστριας στην κατηγορία των 17 ιντσών, βασίζεται σε καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron και προσφέρει αψεγάδιαστη ποιότητα εικόνας. Τα ηλεκτρονικά του επιτρέπουν να αποδώσει 85Hz στις δύο λειτουργικές αναλύσεις και προσφέρουν μέγιστη ανάλυση 1.600x1.200 pixels. Οι ρυθμίσεις που παρέχει είναι ικανοποιητικές -αν και όχι κορυφαίες-, το interface πολύ εύχρηστο, ενώ το monitor ακολουθείται από πιστοποίηση TCO 99. Σημειώνουμε ότι, προαιρετικά, μπορεί να δεχτεί το σύστημα ηχείων "i-Sound system unit". Το εξεταζόμενο monitor τιμάται στις 223.000 δρχ.





Η άγνωστη στη χώρα μας **Hansol** διαθέτει ένα monitor χαμηλού κόστους, στην κατηγορία των 17 ιντσών, με πολύ αξιόλογα χαρακτηριστικά. Το **710P** είναι σε θέση να προσφέρει εντυπωσιακές συχνότητες ανανέωσης, κάτω από κάθε χρησιμοποιούμενη ανάλυση. Στις λειτουργικές αναλύσεις των 1.024x768 και 1.152x864 pixels, το refresh rate μπορεί να φτάσει τα 100Hz, επιτρέποντας έτσι ξεκούραστη εργασία, ακόμα και ύστερα από πολλές ώρες. Η μέγιστη ανάλυση εντοπίζεται σε 1.600x1.200 pixels με 75Hz refresh rate. Ο καθοδικός σωλήνας είναι τύπου FST και διαθέτει ορατό πλαίσιο 16 ιντσών. Τα ρυθμιστικά του monitor είναι αρκετά και θα ικανοποιήσουν τους περισσότερους χρήστες. Η τιμή του υπολογίζεται στις 111.000 δρχ.

Η **Hitachi** δραστηριοποιείται ιδιαίτερα στην κατηγορία των 19 ιντσών, αφού τα προϊόντα που παράγει για τη μικρότερη κατηγορία δεν βρίσκονται στο "φόρτε" τους. Το μοντέλο **CM752ET** αποτελεί τη φθηνότερη πρόταση της κατασκευάστριας και ένα από τα φθηνότερα monitors στην κατηγορία, με κόστος 183.000 δρχ. Παρ' όλα αυτά, προσφέρει πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης, ενώ "ανεβάζει" ικανοποιητικές συχνότητες ανανέωσης. Το νεότερο μοντέλο **CM766ET** προσφέρει ακόμα περισσότερα στον τομέα της ποιότητας, ενώ το κόστος του δεν είναι πολύ μεγαλύτερο. Το εν λόγω μοντέλο θα το βρείτε στις 200.000 δρχ. Οσοι, από την άλλη, αναζητούν την κορυφή, θα πρέπει να στραφούν στο μοντέλο **CM769ET**, το οποίο μπορεί να μη διακρίνεται για την πληθώρα των λειτουργιών του, αλλά προσφέρει κορυφαία χαρακτηριστικά και ποιότητα στην τιμή των 242.000 δρχ.

Η γνωστή **Mitsubishi** προσφέρει εδώ και καιρό ένα "διαμάντι" στην κατηγορία των 17 ιντσών. Το **Diamond Pro 700e** χρησιμοποιεί καθοδικό σωλήνα τύπου Diamondtron (παραλλαγή του Trinitron) και διαθέτει ορατό πλαίσιο 16 ιντσών. Προσφέρει κορυφαία ποιότητα, πληθώρα χα-



ρακτηριστικών, που θα καλύψουν και τον πλέον απαιτητικό, ενώ προαιρετικά μπορεί να δεχτεί USB hub. Το μέγιστο refresh rate στις λειτουργικές αναλύσεις φτάνει τα 100Hz. Το monitor πιστοποιεί το TCO 95 (εξαιτίας των χρόνων που έχει στην πλάτη του), διαθέτει και BNC βύσματα και τιμάται 210.000 δρχ. Στις 19 ίντσες, η πρόταση της κατασκευάστριας ακούει στο όνομα **900U** και προσφέρει πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης με κόστος 260.000 δρχ.

Η **NEC** είναι μια κατασκευάστρια με ιστορία στο χώρο. Το **MultiSync E750** είναι ένα monitor 17 ιντσών που ξεχωρίζει με την πρώτη ματιά. Προσφέρει υψηλές συχνότητες ανανέωσης (100Hz σε 1.024x768 pixels και 85Hz σε 1.152x864 pixels), διαθέτει κορυφαία ποιότητα απεικόνισης και συνοδεύεται από ικανοποιητικές λειτουργίες. Πιστοποιεί το πρότυπο TCO 99, διαθέτει καθοδικό σωλήνα FST με 0,25mm dot pitch και κοστολογείται στις 163.000 δρχ. Στις 19 ίντσες, η NEC προσφέρει δύο μοντέλα με δυναμικά χαρακτηριστικά και κορυφαία ποιότητα που απευθύνονται σε διαφορετικά βαλάντια. Το μοντέλο **MultiSync FP950** προσφέρει κορυφαία refresh rates και κοστίζει 280.000 δρχ., ενώ το μοντέλο **MultiSync E950** κοστίζει 232.000 δρχ., αλλά προσφέρει χαμηλότερους ρυθμούς ανανέωσης, ελαφρά χαμηλότερη ποιότητα και λιγότερες λειτουργίες.

Η **Nokia** έχει προϊόντα που θα καλύψουν τις απαιτήσεις κάθε χρήστη. Στην κατηγορία των 17 ιντσών, εξακολουθεί να προσφέρει το monitor χαμηλού κόστους **447ZiPlus**, το οποίο διαθέτει απολύτως τυπικές λειτουργίες αλλά και πολύ καλή ποιότητα, με κόστος που δεν ξεπερνά τις 118.000 δρχ. Ο αντικαταστάτης, κατά κάποιον τρόπο, του προαναφερθέντος μοντέλου ονομάζεται **447ZAPlus** και προσφέρει πολύ υψηλή ποιότητα εικόνας, διατηρώντας τα χαρακτηριστικά σε ανάλογα επίπεδα. Διαθέτει ενσωματωμένα ηχεία με 3D ήχο, έξοδο για ακουστικά, ενσωματωμένο μικρόφωνο και είσοδο για μικρόφωνο. Προσφέρει 100Hz στην ανάλυση 1.024x768 pixels και 85Hz στα 1.152x864 pixels. Η τιμή του 447ZAPlus αγγίζει τις 145.000 δρχ. Το επόμενο μοντέλο της Nokia, ονόματι **447XS**, θα ικανοποιήσει τους χρήστες που θέλουν μια διαφορετική σε αισθητική οθόνη στο γραφείο τους. Το διαφορετικό οπτικό αποτέλεσμα (απέχει παρασάγγας από τα προϊόντα του ανταγωνισμού) έχει την αιτία του στην τεχνολογία κοντού καθοδικού σωλήνα της Nokia με την ονομασία "Xstra Space Design". Ετσι, το monitor καταλαμβάνει το λιγότερο δυνατό χώρο στο γραφείο σας. Συμβιβασμοί σε χαρακτηριστικά δεν έχουν γίνει, κάθε άλλο μάλιστα, αφού το 447XS διαθέτει ενσωματωμένο USB hub με τέσσερις θύρες, ενώ οι λειτουργίες του είναι δυνατόν να ελέγχονται μέσα από το εκπληκτικό software "DisplayWare". Οι συχνότητες ανανέωσης δεν διαφέρουν από το προηγούμενο μοντέλο. Η τιμή του 447XS φτάνει τις 170.000 δρχ.

Το κορυφαίο προϊόν της Nokia στις 17 ίντσες ονομάζεται **447PRO**, χρησιμοποιεί λυχνία Trinitron και θα ικανοποιήσει ακόμα και τον πλέον απαιτητικό από πλευράς ποιότητας και χαρακτηριστικών. Διαθέτει ενσωματωμένα ηχεία με 3D ήχο, USB hub με τέσσερις θύρες, ελέγχεται από το software "DisplayWare", περιλαμβάνει ενσωματωμένο μικρόφωνο και έξοδο για ακουστικά. Οι συχνότητες ανανέωσης που προσφέρει βρίσκονται στο υψηλότερο δυνατό σκαλοπάτι (100Hz) και για τις δύο λειτουργικές αναλύσεις, ενώ η τιμή του εντοπίζεται λίγο πάνω από τις 200.000 δρχ. Ολα τα monitors της



Nokia πιστοποιούν το πρότυπο ασφαλείας TCO 99 και διαθέτουν μακράν τα πιο εύχρηστα interfaces. Τα μοντέλα της Nokia στις 19 ίντσες ακολουθούν την καλή παράδοση της εταιρίας, αν και η απόδοσή τους δεν μπορεί να χαρακτηριστεί κορυφαία. Το **446PRO** και το φθηνότερο **446XS**, με κόστος 283.000 και 236.000 δρχ. αντίστοιχα, προορίζονται για χρήστες διαφορετικών απαιτήσεων.

Η **Panasonic** προσφέρει προϊόντα με πολύ καλή απόδοση. Το μοντέλο **PanaSync SM70i** διαθέτει καλή ποιότητα απεικόνισης, ικανοποιητικές λειτουργίες και ενσωματωμένα ηχεία. Μειονέκτημά του οι χαμηλές συχνότητες ανανέωσης που υποστηρίζει. Η τιμή τού εν λόγω monitor είναι 149.000 δρχ. Σημειώνουμε επίσης ότι πιστοποιεί το πρότυπο TCO 95. Το κορυφαίο monitor της Panasonic στις 17 ίντσες, ονόματι **PanaSync/Pro PL70i**, βασίζεται σε καθοδικό σωλήνα FST αλλά διαθέτει ηλεκτρονικά που του επιτρέπουν να "ταξιδεύει" με ταχύτερους ρυθμούς ανανέωσης (φτάνει τα 100Hz στις λειτουργικές αναλύσεις). Επιπλέον, περιλαμβάνει και βύσματα BNC και πιστοποιεί το πρότυπο TCO 99. Η τιμή του βρίσκεται λίγο υψηλότερα απ' ό,τι το προηγούμενο μοντέλο και συγκεκριμένα στις 158.000 δρχ. Σημειώνουμε ότι τα monitors της Panasonic διαθέτουν ορατό πλαίσιο 16 ιντσών.

Η **Philips** προσφέρει το νέο μοντέλο **107B**, που διακρίνεται για τη φουτουριστική του σχεδίαση, τη δυνατότητα ελέγχου των λειτουργιών του μέσω του κορυφαίου software "CustoMax 4" και τα λοιπά χαρακτηριστικά του. Διαθέτει υψηλές συχνότητες ανανέωσης και μπορεί να αποδώσει ανάλυση 1920x1440 pixels με 60Hz refresh rate. Το monitor κοστίζει 134.000 δρχ. Το νεότερο μοντέλο **Brilliance 107P** βασίζεται σε καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron, προσφέρει κορυφαία ποιότητα απεικόνισης και διαθέτει πληθώρα χαρακτηριστικών. Υποστηρίζει κορυφαίες συχνότητες ανανέωσης, διαθέτει το software "CustoMax 4" και περιλαμβάνει βύσματα BNC. Η τιμή του ανέρχεται στις 193.000 δρχ. Και τα δύο monitors της Philips πιστοποιούν το TCO 99. Στην κατηγορία των 15 ιντσών, η Philips προσφέρει το μοντέλο **105B**, που διακρίνεται για την ποιότητά του και το χαμηλό του κόστος, αφού αυτό δεν ξεπερνά τις 75.000 δρχ.

Η **Sony** προσφέρει το **Multiscan E200**, το οποίο διαθέτει πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης και ικανοποιητικά χαρακτηριστικά. Υποστηρίζει υψηλές συχνότητες ανανέωσης, πιστοποιεί το TCO 99 και συνοδεύεται από την εγγύηση που παρέχει το όνομα της κατασκευάστριας. Το monitor θα το βρείτε -αν ψάξετε καλά- με 140.000 δρχ. Με κορυφαίες συχνότητες ανανέωσης συναντάμε το μοντέλο **Multiscan G200**, που δεν διαφοροποιείται κατά τα άλλα σε ποιότητα απεικόνισης. Το συγκεκριμένο monitor μπορεί να φτάσει τα 100Hz στις λειτουργικές αναλύσεις και κοστίζει 165.000 δρχ. Και τα δύο monitors διαθέτουν καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron και ορατό πλαίσιο 16 ιντσών.

Η νέα πρόταση της Sony στα monitors 15 ιντσών ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό, χάρη στο κομψό και συνάμα ασυνήθιστο σχήμα του. Το ορατό πλαίσιο του **HMD-A100** εντοπίζεται στις 14 ίντσες, ενώ ο καθοδικός σωλήνας είναι, φυσικά, τεχνολογίας Trinitron και εντελώς επίπεδος. Το grill pitch είναι μεταβλητό και κυμαίνεται μεταξύ 0,24 και 0,25mm. Η μέγιστη ανάλυση την οποία αποδίδει το monitor εντοπίζεται σε 1.280x1.024 pixels με 60Hz συχνότητα ανανέωσης. Το HMD-A100 διαθέτει ενσωματωμένο USB hub, το οποίο περιλαμβάνει τέσσερις υποδοχές. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό που δεν απαντάται σε άλλα monitors της κατηγορίας και δίνει πολλούς "πόντους" στο προϊόν της Sony, του οποίου η τιμή ανέρχεται στις 97.000 δρχ.

Οι τιμές που αναφέρονται στο παρόν άρθρο αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%. PC



USER POWER

Πολλών ειδών, φίλοι μου, οι μαϊμούδες που κυκλοφορούν ελεύθερες στην πιάτσα. Το κακό είναι πως μερικές φορές, αν και τις ταΐζουμε με λαχταριστές μπανάνες, πετάνε τη φλούδα μπροστά στα πόδια μας και γκρεμοτσακιζόμαστε! Για να δούμε δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα...

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΜΑΪΜΟΥΔΩΝ

Ξεκινάμε με τη μαϊμού Νο 1: Πρόκειται για πρωτότυπο είδος που έχει τη μύτη του Πινόκιο, αφού μας γεμίζει με ψεύτικες υποσχέσεις...

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Συγχαρητήρια για τη στήλη σας. Είμαι ένας μαθητής από την Αθήνα. Πριν από μερικές εβδομάδες αποφάσισα να αγοράσω ένα σύγχρονο φορητό CD Player. Ετσι πήγα στο site γνωστού καταστήματος πληροφορικής (υπάρχει δυνατότητα αγοράς μέσω Internet) για να δω τι κυκλοφορεί. Αφού επέλεξα αυτό που ήθελα, επισκέφτηκα ένα από τα καταστήματα της αλυσίδας για να αγοράσω το Discman (δεν ήθελα να χρησιμοποιήσω πιστωτική κάρτα). Τους λέω λοιπόν τον κωδικό του και το αγοράζω χωρίς πολλές ερωτήσεις, αφού είχα δει τα χαρακτηριστικά του στο Internet. ***Οταν γυρνάω όμως στο σπίτι ανακαλύπτω ότι δεν είχε αντικραδασμική προστασία, κάτι το οποίο είχα διπλοτσεκάρει στο site του καταστήματος.*** *Την επόμενη μέρα πηγαίνω πάλι στο κατάστημα και, αφού πλήρωσα κάποια χρήματα παραπάνω, το αντάλλαξα με ένα καλύτερο μοντέλο. Τη στιγμή που γράφω αυτό το κείμενο, μία εβδομάδα μετά την αγορά, το site συνεχίζει να δίνει τη λανθασμένη πληροφορία. Τι ασφάλεια υπάρχει στις on-line αγορές; Είναι τα καταστήματα έτοιμα για μια τέτοια μετάβαση;*

Με εκτίμηση,
Gadalf."

Εδώ χρειάζεται προσοχή: Το πρόβλημα δεν εντοπίζεται στην ασφάλεια των on-line αγορών, αλλά στο φαινόμενο "άλλα διαφημίζουμε κι άλλα παρέχουμε" που ευδοκιμεί ιδιαίτερα τον τελευταίο καιρό στη χώρα μας. Επειδή πρόκειται για επικίνδυνη κατάσταση, αφού ο καταναλωτής ουσιαστικά εξαπατάται με το χειρότερο τρόπο, και πρέπει να την αντιμετωπίσουμε πριν αρχίσει να παίρνει ακόμα μεγαλύτερες διαστάσεις και γίνει ουσιαστικά ανεξέλεγκτη, μην παραλείπετε να μας αναφέρετε συγκεκριμένα στοιχεία ώστε να μπορούμε κι εμείς με τη σειρά μας να παρεμβαίνουμε άμεσα. **Με γενικόλογες αναφορές του τύπου "κάποιο κατάστημα", όπως καταλαβαίνετε, δεν γίνεται τίποτα.**

Για τη συνέχεια ο λόγος στον Στρατή που μας περιγράφει τη μαϊμού Νο 2:

"Αγαπητό 'PC Master',

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Η αφορμή μού δόθηκε από τα τρία γράμματα που δημοσιεύσατε στην στήλη 'USER POWER' στο τεύχος 115 και αφορούν στα καταστήματα Computer Alfa.

Εγώ δεν θα αναφερθώ στα ίδια καταστήματα, μια και στην πόλη που ζω ντεν έκουμε τέτοια πράματα, αλλά ιδιώτες οι οποίοι είναι τελείως ανοργάνωτοι (συνήθως δεν έχουν το προϊόν που χρειάζεσαι και πρέπει να τους πεις να σ' το παραγγείλουν, ενώ οι τιμές είναι κόλαση).

Ολα άρχισαν μια όμορφη νύχτα όταν ένα φίλος με παίρνει τηλέφωνο και μου λέει πως η κάρτα ήχου του δεν βγάζει ήχο. Πήγα σπίτι του αλλά δεν καταφέραμε να τη φτιάξουμε, έτσι το πρόβλημα παρέμενε για πολύ καιρό στην αφάνεια ώσπου αγόρασε το RESIDENT EVIL 2 και διαπίστωσε ότι δεν δουλεύει χωρίς ήχο. Τότε αποφάσισε να πάρει μια άλλη κάρτα ήχου. Του πρότεινα να πάει από το κατάστημα που αγόρασα τον Η/Υ μου (ονόματα δεν λέμε, οικογένειες δεν θίγουμε) και έτσι κι έκανε. Πήγε να ρωτήσει και ο ιδιοκτήτης τού είπε πως έχει δύο κάρτες, τη SOUNDBLASTER LIVE προς 25.000 δρχ. και μία άλλη (βλ. Μαϊμού LIVE) προς 12.000 δρχ. Ο φίλος μου αγόρασε τη SB.L. και έφερε τον Η/Υ του για να ελέγξουν την παλιά και να του βάλουν την καινούρια κάρτα. Μετά από μία ώρα ξαναπέρασε και ο ιδιοκτήτης του είπε ότι η παλιά ήταν για πέταμα και η καινούρια δούλευε μια χαρά. Οταν ο φίλος μου έφτασε σπίτι, με πήρε τηλέφωνο για να μου πει τα "ευχάριστα". Μου είπε ότι η κάρτα του είναι πολύ καλή και έτσι αποφάσισα να πάρω και εγώ μία ίδια. Μετά από δύο μέρες πήγα στο ίδιο κατάστημα και είπα στον ιδιοκτήτη ότι ήθελα μια κάρτα ήχου. Τότε ο τύπος ανοίγει ένα ντουλάπι και βγάζει τρεις σακούλες, όπου σε καθεμία υπήρχε και μία κάρτα. Για μια στιγμή τα έχασα και τον ρώτησα πού είναι το κουτί της κάρτας μαζί με το manual κ.λπ. Για να δικαιολογηθεί μου είπε ότι συνήθως δεν κρατάει τα κουτιά, αλλά μόνο τους drivers. ***Πήγα να τον πιστέψω, όμως για καλή μου τύχη πιάνω μια σακούλα και τι να δω; Την κάρτα του φίλου μου!*** *Τα έχασα για ακόμα*

USER POWER

μία φορά και χωρίς άλλη σκέψη, έφυγα.

Αυτός ο τύπος ξεγέλασε το φίλο μου (και δύο άλλους), του πήρε την κάρτα, η οποία δούλευε μια χαρά, και προσπάθησε να την πουλήσει σε εμένα...

ΣΤΡΑΤΗΣ ΓΑΛΕΡΚΗΣ"

Βλέπετε, λοιπόν, που σας τα 'λεγα; Εκτός από τις μαϊμούδες που όλοι ξέρουμε, υπάρχουν κι άλλες, καινούριας ράτσας, που κυκλοφορούν στην πιάτσα...

Φίλε Στρατή, διδακτική και χρήσιμη οπωσδήποτε η ιστορία σου, θα μπορούσε όμως να αποβεί ακόμα πιο ωφέλιμη αν μας έστελνες και τα στοιχεία των εκλεκτών κυρίων που αναφέρεις στο γράμμα σου. Γιατί δίστασες; Δεν είναι δα και η Μαφία...

Τέλος πάντων, οι μαϊμούδες τη γλίτωσαν φθηνά αυτή τη φορά, αφού παρέμειναν προστατευμένες κάτω από το πέπλο της ανωνυμίας. Ας τις αφήσουμε λοιπόν προσωρινά για να δούμε τις περιπέτειες του φίλου Kiriga:

"Αγαπητό 'PC Master'

Ημουν κάτοχος ενός AMD K6-2 333 και είχα στο σύστημά μου εγκατεστημένα δύο λειτουργικά, τα Windows 98 English και Windows 2000 (ναι, τα πήρα και τα δοκίμασα, μάλιστα είναι η τελική έκδοση). Οσο είχα τον AMD όλα πήγαιναν ρολόι. Μέχρι που αποφάσισα να αλλάξω εταιρία και να ταχθώ στο πλευρό της Intel. Πήρα λοιπόν έναν Pentium II (ναι, II και όχι III, λόγω χρημάτων) στα 400, ο οποίος με την καταπληκτική motherboard της Gigabyte BX2000 (πήρα 30 χιλιάρικα για αναφέρω τα παραπάνω ονόματα) μπορεί να πουσαριστεί στα 533 (!) χωρίς κανένα πρόβλημα. Με χαμόγελο ως τα αυτιά, δοκίμασα να τρέξω τα λειτουργικά μου. Τα Windows 98 βρήκαν αμέσως τις συσκευές Plug'n' Play, Com Ports, Controllers και άλλα και φόρτωσαν drivers. Να σας πω ότι δεν τον είχα πουσάρει τότε. ***Τα Windows 2000, όμως, κόλλησαν και μου έβγαζαν συνέχεια ένα ανόητο μήνυμα ότι πρέπει να ελέγξω τον controller.*** *Αυτό είναι το πολυφημισμένο και συνεχώς ανανεώσιμο Plug'n'Play που στα καινούρια 'παράθυρα' θα είναι πιο εξελιγμένο από ποτέ; Με τη μία κόλλησαν.*

Δόξα τω Θεώ, έχω πάρα πολλές γνώσεις πάνω στους υπολογιστές, καθώς έχω ξοδέψει ώρες και ώρες μπροστά στην οθόνη πειραματιζόμενος με κάθε πτυχή των Windows και του DOS, του οποίου είμαι φανατικός. Είμαι 19 χρονών και τα τελευταία 6 χρόνια ασχολούμαι με αυτά τα μηχανάκια με ζήλο. Θέλω επίσης να πω ότι έχω αλλάξει την ψύκτρα της Voodoo 3 3000 με μια καλύτερη για λόγους θερμότητας και σταθερότητας. Αν είχα scanner, θα σας έστελνα μια φωτογραφία.

Η προσαρμογή της ψύκτρας επάνω στην πλακέτα μού πήρε 2 ώρες, γιατί αναγκάστηκα να τρυπήσω την ψύκτρα, αλλά και να ανοίξω λίγο περισσότερο τις τρύπες της πλακέτας. Πάει η εγγύηση... Φυσικά, δεν μπορώ να πω πως είναι και ΤΟ κατόρθωμα, αλλά οι σχεδιαστές της 3dfx θα έπρεπε να κάνουν μεγαλύτερη σε μήκος την ψύκτρα ή να έβαζαν κανένα ανεμιστηράκι. Το κακό της υπόθεσης είναι ότι έχει και minimum απαιτήσεις: 2 ελεύθερες PCI...





Το ίδιο έκανα και με τον Pentium II. Boxed επεξεργαστής είναι (για όσους δεν ξέρουν, Boxed = η ψύκτρα είναι κολλημένη επάνω στον επεξεργαστή). Αναγκάστηκα να σπάσω τα πλαστικά που συγκρατούσαν ψύκτρα και επεξεργαστή για να βάλω μία δικιά μου. Αλλη μία εγγύηση χάθηκε...

Kiriga"

Ο φίλος δεν μας γράφει, βέβαια, αν όλα πήγαν καλά μετά τις μικροεπεμβάσεις που έκανε, ωστόσο εμείς ελπίζουμε να μην αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα και να μην καταριέται την ώρα και τη στιγμή που αποφάσισε να βάλει χέρι στο μηχάνημά του. Προσέξτε, πάντως, το επισημαίνουμε για άλλη μία φορά: Αν αποφασίσετε να κάνετε μαγκιές, ξεχάστε την εγγύηση! Οχι πως θέλουμε να σας αποθαρρύνουμε από το να "πειράζετε" τους υπολογιστές σας, αλλά καλό θα είναι, πριν να ξεκινήσετε κάτι τέτοιο, να έχετε υπόψη σας και τις συνέπειες...

Κάπου εδώ σας αφήνουμε και γι' αυτό το δεκαπενθήμερο. Μην ξεχνάτε πως η στήλη είναι πάντα πρόθυμη να φιλοξενήσει τις εμπειρίες σας, είτε θετικές είτε αρνητικές, από το χώρο της αγοράς. **Μη διστάζετε να αναφέρετε ονόματα καταστημάτων και προϊόντων, ώστε να έχουμε κι εμείς τη δυνατότητα να κινηθούμε όταν και όπου χρειάζεται για το δικό σας συμφέρον.** Η δύναμη του χρήστη (εξ ου και ο τίτλος αυτής της στήλης) είναι μεγάλη, γιατί λοιπόν να την υποτιμάτε;

ΚΑΙ Ο ΧΟΡΟΣ ΚΑΛΑ ΚΡΑΤΕΙ

Τέτοια έξυπνα θέλω να μου στέλνετε, τέτοια! Να γελάσει και λίγο το χειλάκι μας...

Τώρα τελευταία πολλοί αναγνώστες μού στέλνουν ανεκδοτάκια και σατυρικές ιστοριούλες, οι οποίες είτε υπάρχουν στο Internet είτε κυκλοφορούν γενικώς και αορίστως στις κομπιουτερίστικες παρέες. Από εκεί προήλθε η "Γένεσις" του προηγούμενου τεύχους και από εκεί και η ιστοριούλα που ακολουθεί. Μια φορά κι έναν καιρό, λοιπόν, κάπου στο μακρινό μέλλον...

"**Πικάρντ:** Κύριε Λα Φορζ, έχετε προχωρήσει στην έρευνά σας για την ανεύρεση ενός αδύνατου σημείου στους Μποργκ; Κύριε Ντάτα, έχετε κάποια πρόσβαση στα συστήματά τους;

Λα Φορζ: Ναι, αρχηγέ. Βρήκαμε μια απάντηση, ψάχνοντας στα αρχεία μας, από την τεχνολογία των υπολογιστών του 20ού αιώνα (εκείνη τη στιγμή εμφανίζεται ένα λογότυπο στην οθόνη).

Πικάρντ (προβληματισμένος): Τι στο διάβολο είναι Microsoft;

Ντάτα (γυρίζοντας να του εξηγήσει): Επιτρέψτε μου να σας εξηγήσω. Θα στείλουμε αυτό το πρόγραμμα, που για κάποιον λόγο ονομάζεται Windows, στα ηλεκτρονικά συστήματα των Μποργκ. Μόλις μπει στη ριζική μονάδα εντολών τους θα τους απορροφά πόρους συστημάτων με έναν ασταμάτητο ρυθμό.

Πικάρντ: Μα οι Μποργκ έχουν ικανότητα να προσαρμόζουν τα συστήματά τους. Δεν θα κατορθώσουν έτσι να τα βελτιώσουν και να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα αυτό;

Ντάτα: Ναι, αρχηγέ. Αλλά τα Windows το ανιχνεύουν αυτό και αμέσως δημιουργούν μια νέα έκδοση του εαυτού τους, γνωστή ως upgrade. Ετσι, κάθε φορά που οι Μποργκ αντιμετωπίζουν τη μία έκδοση, άλλο upgrade θα τους βρίσκει...

Πικάρντ: Πολύ ωραία, χτυπήστε τους με αυτά τα Windows...

15 λεπτά αργότερα...
Ντάτα: Αρχηγέ, εγκαταστήσαμε με επιτυχία τα Windows στη μονάδα ελέγχου των Μποργκ. Οπως περιμέναμε, απορρόφησαν το 85% των προσφερόμενων πηγών. Πάντως, ακόμα δεν είδαμε την εμφάνιση upgrade.

Λα Φορζ: Οι ανιχνευτές μας ανίχνευσαν άνοδο της ικανότητας αποθήκευσης και της ικανότητας της CPU των Μποργκ και ακόμα δεν είδαμε την εμφάνιση upgrade.

Πικάρντ: Κύριε Ντάτα, ψάξτε στα αρχεία μας για το αν κάτι έχουμε παραλείψει...

Ντάτα: Κύριε, πιστεύω ότι ο λόγος που δεν είχαμε upgrade είναι ότι οι Μποργκ δεν έστειλαν τις κάρτες registration..

Λα Φορζ: Αρχηγέ, δεν έχουμε επιλογή, πρέπει να διαφύγουμε με ταχύτητα 3F!!!

Ντάτα: Αρχηγέ, περίμενε, η ικανότητα της CPU έπεσε στο 0%!!! Οι Μποργκ έβαλαν εμπρός μια εσωτερική εφαρμογή των Windows που ονομάζεται Solitaire και κατανάλωσε όλη την ικανότητα της CPU.

Πικάρντ: Εντάξει, ας περιμένουμε να δούμε πόση ώρα θα επιβραδύνει αυτή η Solitaire τη λειτουργικότητα των συστημάτων τους...

Επειτα από 2 ώρες...
Πικάρντ: Τι γίνεται, λοιπόν;

Λα Φορζ: Οπως περιμέναμε, οι Μποργκ αντέδρασαν και βελτιώνουν τα συστήματά τους, μα και εμείς τους στέλνουμε και άλλες εφαρμογές των Windows, τα Microsoft Fun-Pack.

Πικάρντ: Πόσο χρόνο θα κερδίσουμε από αυτά;

Ντάτα: Γύρω στις 6 ώρες...

Λα Φορζ: Αρχηγέ, άλλο αστρόπλοιο μπήκε στην περιοχή μας!!!

Πικάρντ: Κάνετε αναγνώριση!!!

Ντάτα: Εχει σήμα πολύ όμοιο με αυτό της Microsoft!!!

(Ξαφνικά από τα μεγάφωνα...)
- Εδώ ναύαρχος Bill Gates από το σημαιόπλοιο της Microsoft, το MONOPOLY. Εχουμε βάσιμα στοιχεία ότι έχετε unregistered software σε αυτόν τον τομέα. Εχετε 10'' να παραδώσετε το software, αλλιώς θα σας καταστρέψουμε...

Ντάτα: Το εξωγήινο σημαιόπλοιο εκτόξευσε εκατοντάδες ανθρωποειδή αντικείμενα!!!

Πικάρντ: Μεγεθύνετε την εικόνα, παρακαλώ...

Λα Φορζ: Θεέ μου! Αυτά είναι ανθρώπινα πλάσματα και κατευθύνονται στο αστρόπλοιο των Μποργκ χωρίς να φοράνε στολές αστροναυτών. Πώς θα επιβιώσουν;

Ντάτα: Δεν νομίζω ότι είναι άνθρωποι, αν κοιτάξετε καλύτερα θα δείτε ότι κουβαλούν κάτι που κουβαλούσαν άνθρωποι στον 20ό αιώνα, φτιαγμένο από ελαφόδερμα (χαρτοφύλακες), και φοράνε κουστούμια Armani!!!

Λα Φορζ και Πικάρντ: (τρομοκρατημένοι) ΔΙΚΗΓΟΡΟΙ!!!

Ντάτα: Δεν νομίζω, όλοι οι δικηγόροι στάλθηκαν στον Ηλιο το 2017 κατά το Μεγάλο Ξύπνημα.

Λα Φορζ: Κάποιοι θα επέζησαν φαίνεται και έχουν τυλίξει το αστρόπλοιο των Μποργκ σε τόνους χαρτί - μάλλον τους διαλύουν...

Πικάρντ: Κλείστε τα monitors σας, παρακαλώ, δεν αντέχω να παρακολουθώ... Ούτε τα Μποργκ δεν αξίζουν τέτοιον ανατριχιαστικό θάνατο..."

ΟΥΤΕ ΑΣΠΡΟ, ΟΥΤΕ ΜΑΥΡΟ

Ελληνικά και ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Μια πονεμένη ιστορία για την οποία θα ήθελα τις δικές σας απόψεις.

Σκέφτομαι να δημιουργήσω ένα μικρό "box-άκι" στη δεξιά σελίδα του "Μεταξύ Μας", στο οποίο να παραθέτω σε κάθε τεύχος τις απόψεις σας σχετικά με την ελληνική και ξενόγλωσση ορολογία στο χώρο των υπολογιστών. Αν θέλετε να ανταποκριθείτε στην πρότασή μου, στείλτε τις απόψεις σας, φροντίστε μόνο να είναι σύντομες και περιεκτικές.

"Dearest Master,
Χρόνια και ζαμάνια... Εχω πολύ καιρό να σου

γράψω γιατί σε γενικές γραμμές δεν είχα κάτι να πω που δεν το είχαμε πει ή εξαντλήσει στη συζήτηση μέχρι αηδίας...
Τώρα σου γράφω για το θέμα των ελληνικών στον τομέα της πληροφορικής. Ο λόγος για τον οποίο γράφω είναι γιατί θεωρώ ότι οι δύο αντιμαχόμενες πλευρές (αν και μόνο η μία κάνει θόρυβο) είναι των άκρων. Από τη μία πλήρης εξελληνισμός και από την άλλη παντελής αδιαφορία (και άρα δεν κάνει θόρυβο).
Δεν είναι όμως έτσι τα πράγματα σε κανέναν τομέα. Το γεγονός ότι και οι δύο πλευρές έχουν επιχειρήματα δεν φαίνεται να το προσέχει κανένας. Η πληροφορική είναι επιστήμη που δημιουργείται από αγγλόφωνους. Ετσι το δυφίο και ο πυκτός δίσκος θα αποτύχουν καθώς είναι αυτολεξεί μετάφραση (βασικότατο λάθος στη μετάφραση έως παιδαριώδες). Υπάρχουν θαυμάσιες ελληνικές λέξεις για ανάλογες αγγλικές του τομέα. Αλλωστε πολλοί από εμάς χρησιμοποιούμε τις λέξεις εγχειρίδιο, παιχνίδι, στρατηγική, σκουλήκι, ιός, επεξεργαστής, μνήμη, οθόνη, να μη συνεχίσω άλλο, καταλαβαίνουμε. Αυτά είναι κάποια από τα βασικά επιχειρήματα και όπως βλέπουμε ισχύουν και τα δύο, όσο κι αν εκφράζονται από αντιδιαμετρικά αντίθετες όψεις. Χωρίς επίσημες λοιπόν παρεμβάσεις έχουμε φτάσει να χρησιμοποιούμε ελληνικές λέξεις για όποιες είναι δόκιμο. Αλλά εκεί είναι το θέμα. Δεν είναι δόκιμος ο όρος φυλλομετρητής δικτύου (Internet browser).
Η προσωπική μου άποψη είναι ότι δεν πρόκειται να χάσουμε την ταυτότητά μας. Η γλώσσα θα αναπτύσσεται και τελικά θα ενσωματώσει μέσα της εκείνες τις λέξεις που δεν μπορεί να της μεταφράσει. Παραδείγματα οι λέξεις, σπίτι (λατινικά), μπιφτέκι (αγγλικά) και σπάγκος (ιταλικά). Οπως και πρέπει να καταλάβουμε ότι η επιστημονική ορολογία θα παραμείνει στη γλώσσα που τη δημιούργησε, όπως η ιατρική που έχει τις χίλιες μύριες ελληνικές λέξεις. Η ταυτότητά μας δεν θα χαθεί επειδή θα έχουμε μερικές λέξεις ακόμα από άλλη γλώσσα, θα χαθεί γιατί δεν σηκωνόμαστε από τους υπολογιστές μας ή το κρεβάτι μας ή τα μπουζούκια μας για να πιάσουμε κανένα βιβλίο να μάθουμε κάτι. Ας φροντίσουμε πρώτα να μάθουμε καλά (δεν είπα πολύ καλά ούτε τέλεια) τη γλώσσα μας και τότε θα καταλάβουμε ότι μόνο έτσι δεν θα τη χάσουμε.
No More Memory"

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Πονεμένες ιστορίες γένους hardware...

Τελικά, κάθε PC user κουβαλά το δικό του σταυρό...

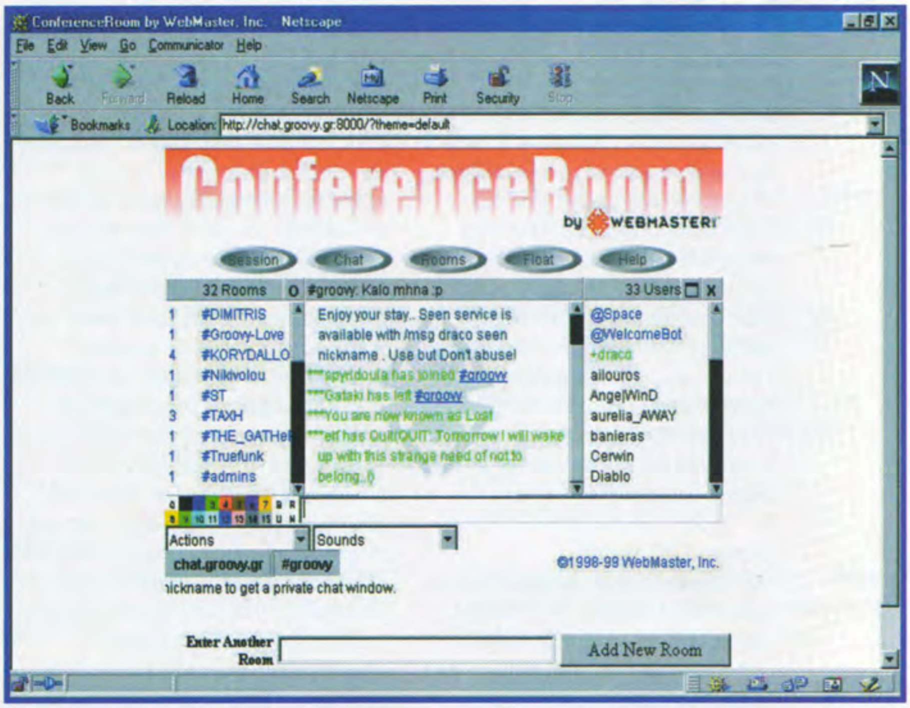
Εκτός από τη "Γένεση", στο προηγούμενο τεύχος είχαμε δημοσιεύσει και την πονεμένη ιστορία ενός χρήστη που σπατάλησε ολόκληρες ώρες προσπαθώντας να καταλάβει γιατί δεν δούλευε η καινούρια του mainboard, για να συνειδητοποιήσει τελικά ότι για όλα έφταιγε μία... βίδα. Τελικά, αυτές οι βίδες δεν είναι τόσο αθώες όσο φαίνονται εκ πρώτης όψεως. Τις βλέπεις μικρές, απαστράπτουσες (όταν είναι καινούριες), ανίκανες - πιστεύεις- να προκαλέσουν κάποιο κακό. Να όμως που, καταπώς φαίνεται, έχουν εξελιχθεί στον νούμερο ένα κίνδυνο για το PC hardware. Διότι και στην επιστολή που ακολουθεί, πρωταγωνιστής είναι μια βίδα...

"Αγαπητό 'PC Master',
Απ' ό,τι καταλάβατε, αναφέρομαι στην επιστολή του τεύχους 118, 'Twilight Zone'. Τελικά, φαίνεται ότι δεν είναι μόνο ο Μιχάλης που έχει αντιμετωπίσει αυτού του είδους το πρόβλημα. Η ιστορία μου είναι λίγο μεγάλη, αλλά θα προσπαθήσω να την περιγράψω όσο πιο σύντομα γίνεται. Κι εδώ το σκηνικό είναι περίπου το ίδιο. Ενα tower, μία motherboard, ένα CD-ROM drive και μία κάρτα γραφικών ενός φίλου μου είναι οι πρωταγωνιστές της ιστορίας. Εχουμε και λέμε, λοιπόν...
Ενα ωραίο απόγευμα δέχομαι τηλεφώνημα από το φίλο μου. 'Πάμε στο τάδε κατάστημα για να πάρω ένα CD-ROM drive;' Πάμε, λέω εγώ. Αγοράζουμε λοιπόν το 48x της Creative Labs και τρέχουμε σπίτι του να το τοποθετήσουμε. Ανοίγουμε το tower και αλλάζουμε τα CD-ROMs, μετά από πολύ κόπο, γιατί τα καλώδια έκαναν τη γνωστή... μακαρονάδα. Βιδώνουμε το καπάκι, ανοίγουμε τον υπολογιστή για να δούμε εάν όλα πάνε καλά και αφού είδα ότι όλα είναι εντάξει, έφυγα ευχαριστημένος, αφού έπραξα άλλη μία καλή πράξη :-)
Μία εβδομάδα αργότερα, απογευματάκι πάλι, με παίρνει ξανά τηλέφωνο το παιδί, γιατί ο υπολογιστής του δεν μπορούσε να αναγνωρίσει το Floppy!!! Εξοπλίζομαι με κατσαβίδια, δύο φυλαχτά και τρεις εικόνες μπας κι έκανα κάτι λάθος και το πληρώσω από την τσέπη μου. Τελικά, οι υποψίες μου βγήκαν αληθινές. Πράγματι, είχα ξεχάσει να συνδέσω το floppy με το τροφοδοτικό μετά την πρόχειρη εκείνη εγχείρηση. Ανοίγω λοιπόν το κουτί, το συνδέω, το ξανακλείνω και πατάω το κουμπί ON. Περιμένω, περιμένω, ξαναπεριμένω, αλλά τίποτα ο υπολογιστής. Εδειχνε ότι ήταν ανοιχτός, αλλά η οθόνη τίποτα! Αρχισαν να με ζώνουν τα φίδια. Εχει γούστο, λέω, να άγγιξα κάτι κατά λάθος χωρίς γείωση και να έκαψα το σύστημα. Οι επόμενες προσπάθειες να ξεκινήσουν τον υπολογιστή απέβησαν μάταιες. Τι με το floppy με ρεύμα, τι χωρίς, τι χωρίς controller, τι χωρίς σκληρό, ήταν το ένα και το αυτό. Ο υπολογιστής δεν ξεκινούσε με τίποτα! Η αδρεναλίνη μου είχε ανέβει στα ύψη καθώς οι ώρες περνούσαν, τα αποτελέσματα ήταν μηδέν και οι γονείς του παιδιού άρχιζαν να με κοιτούν με μισό μάτι. Τα τηλεφωνήματα έπεφταν βροχή. Η διάγνωση των περισσότερων γνωστών μου ήταν ότι το σύστημα έχει καεί. Μερικοί μου είπαν να κοιτάξω τη CPU, άλλοι τη motherboard, ενώ άλλοι την κάρτα γραφικών. Ρίχνω κι εγώ μια ματιά στον επεξεργαστή, τίποτα! Η motherboard, τίποτα! Η Voodoo, τίποτα κι αυτή. "Αλλά μπας και είναι αυτή;" λέω. Οπως και να είχε το πράγμα, δεν είχα τίποτα να χάσω. Αλλωστε όλα έδειχναν ότι αυτή έφταιγε. Ρίχνω και δεύτερη ματιά στην κάρτα γραφικών, αλλά πάλι δεν είδα τίποτα. Την ξεβιδώνω, την ξαναβιδώνω, πάλι τίποτα. Την κουνάω πέρα δώθε έτσι όπως ήταν κουμπωμένη, ακόμα τίποτα. Την ξαναξεβιδώνω, την κουμπώνω και ΝΑ! Επιτέλους, άρχισε! Επειτα από κάνα δυο λεπτά που σταμάτησα να κάνω τούμπες, συνειδητοποίησα το λόγο που αποφάσισε να δουλέψει. Κρατούσα ακόμα τη βίδα στα χέρια μου!
Κατάλαβα ύστερα ότι η βίδα έσφιγγε πολύ τη Voodoo, με αποτέλεσμα να τη σπρώχνει χιλιοστά μπροστά, με συνέπεια να μην κάνει καλή επαφή και να μην μπορεί να την αναγνωρίσει το BIOS. Τέλος καλό, όλα καλά λοιπόν (και για την τσέπη μου ;-))
Φιλικά,
Rayman "

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΠΡΩΤΑΠΡΙΛΙΑ

Ηλεκτρονικά ψέματα;

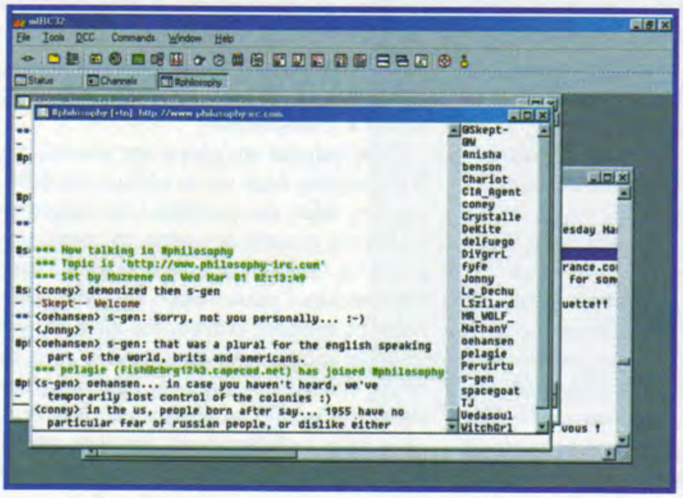


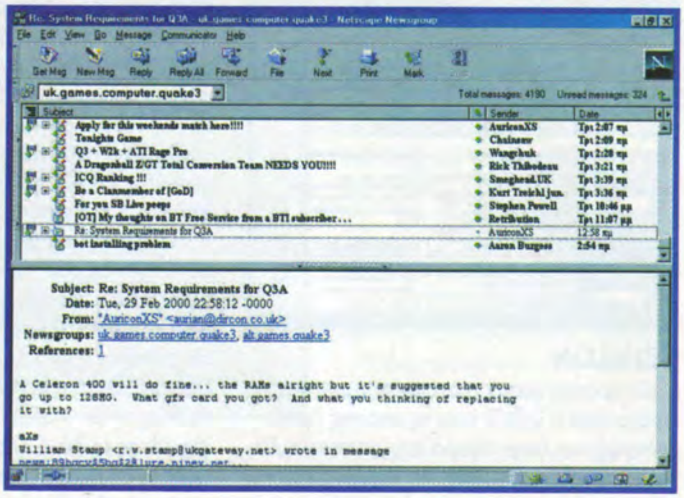
Η εθνική ημέρα του ψεύδους μάς δίνει την ευκαιρία να ασχοληθούμε με τον "τόπο" όπου το ψέμα και η παραπλάνηση δίνουν και παίρνουν. Στο Internet η αλήθεια είναι ένα αντικείμενο προς ανακάλυψη και οι πιθανότητες να τη βρείτε μάλλον περιορισμένες.

Η ανωνυμία και οι εναλλασσόμενες ταυτότητες είναι τα βασικά στοιχεία του παγκόσμιου Διαδικτύου που επιτρέπουν την ασύστολη ψευδολογία μέχρις εσχάτων. Η τεχνολογία, που καθιστά τόσο άναρχο και ελεύθερο αυτό το μέσο, την ίδια στιγμή το ρίχνει μέσα σε πηγάδια σχετικισμού και ασάφειας. Σκεφτείτε ένα chat room σε κάποιον IRC server. Τα μηνύματα ανταλλάσσονται με τη μορφή γραπτού κειμένου που εμφανίζεται στις οθόνες όλων όσοι βρίσκονται συνδεδεμένοι στον εν λόγω server εκείνη τη στιγμή. Οι άνθρωποι που γράφουν αυτά τα μηνύματα βρίσκονται κρυμμένοι πίσω από κάποιο ψευδώνυμο, το οποίο μπορεί να δίνει κάποια ιδέα για το ποιόν τους (Maria, Jack, Costas κ.λπ.) και να είναι εντελώς άσχετο. Η γνωστή προτροπή για αυτο-αναγνώριση, δηλαδή a/s/l (age, sex, location), μπορεί να προκαλέσει από τον ερωτώμενο χρήστη μία απάντηση που δεν είναι και τόσο βέβαιο αν θα περιλαμβάνει τις ακριβείς πληροφορίες σχετικά με την ηλικία, το φύλο και την τοποθεσία του. Κανένας λόγος δεν υπάρχει, καμία δέσμευση δεν γίνεται αποδεκτή, έτσι ώστε ο χρήστης να πει την αλήθεια. Μπορεί κάποιος να είναι άντρας ή γυναίκα, όποιας ηλικίας θέλει και να βρίσκεται σε όποιο μέρος του πλανήτη φαντασιώνεται. Το μόνο που απαιτείται σε μία τέτοια περίπτωση είναι μία μικρή δόση πειστικότητας για να παραπλανηθούν κατά τον καλύτερο τρόπο οι συμμετέχοντες στη συζήτηση. Αν παίξετε καλά το ρόλο σας, είναι πολύ δύσκολο να ανακαλύψει κανείς την απάτη. Αρκεί να έχετε καλή φαντασία, σχετική ευχέρεια στο να ξεγλιστράτε και λίγο ταλέντο στην ηθοποιία. Δεν θα ήταν, δηλαδή, "κομψό" να "το παίζετε" υπερήλιξ και να μιλάτε όπως ένα δεκαπεντάχρονο ("έφαγα πακέτο", "έφαγα φλας" κ.λπ., που λέει κι ο αδελφός μου!).

Το ζήτημα δεν είναι τόσο απλό όσο αρχικά φαίνεται. Οσο περισσότερο το Internet θα εισχωρεί στην καθημερινότητά μας, καταλαμβάνοντας ένα σημαντικό κομμάτι του χρόνου μας και καθιστώντας αναγκαία τη χρήση του για τη διεκπεραίωση πλήθους λειτουργιών (εργασία, αγορές, διασκέδαση, πληροφόρηση, εκπαίδευση), τόσο το ζήτημα της ταυτότητας θα επανέρχεται. Τούτο δε διότι, αν υποθέσουμε ότι η κοινωνία της πληροφορίας έχει ανατείλει και οικοδομείται σιγά σιγά από τις νέες τεχνολογίες, για να γίνει "κοινωνία" οφείλει να λύσει το ζήτημα της ταυτότητας. Ανθρωποι με πολλές, εναλλασσόμενες (κατά βούληση) ταυτότητες δεν είναι κοινωνικά όντα, αλλά ψυχωτικά νευρόσπαστα που αγωνίζονται να βρουν τον εαυτό τους. Η κοινωνία της πληροφορίας είναι η μη-κοινωνία, των μη-πολιτών. Χωρίς συγκροτημένη και αναγνωρίσιμη ταυτότητα δεν υπάρχει πραγματική επικοινωνία. Σκεφτείτε, εξάλλου, πως ένα "έξυπνο" πρόγραμμα μπορεί κάλλιστα να υποκαταστήσει τον άνθρωπο σε ορισμένες λειτουργίες (όπως κάνει ένα BOT, για παράδειγμα). Οσο, μάλιστα, η τεχνητή νοημοσύνη επεκτείνεται και παίρνει σάρκα και οστά (ή καλύτερα "επεξεργαστές και κυκλώματα") τόσο πλησιάζει η ημέρα που θα συζητάμε με τους υπολογιστές θέματα πολιτικής και φιλοσοφίας, θα τους ερωτευόμαστε και θα τους μισούμε (και μετά... ξύπνησες, θα μου πείτε!). Ισως όλα αυτά να φαντάζουν λίγο τρελά, λίγο βγαλμένα από την επιστημονική φαντασία, ωστόσο μπορεί να μην είναι και τόσο μακρινά.

Στο πλαίσιο αυτό, το Διαδίκτυο είναι βέβαιο ότι θα έχει καθοριστικό ρόλο και δεν πρέπει να το αγνοούμε. Υπάρχουν σαφή ηθικά και πολιτικά θέματα που πρέπει να σκεφτούμε. Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν πως το Internet λόγω της δομής και της τεχνολογικής ευελιξίας του μπορεί να προάγει την άμεση δημοκρατία και τη μαζική συμμετοχή των πολιτών στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, ότι μπορεί να βοηθήσει στην αναβίωση μίας "δημόσιας σφαίρας", στα πρότυπα της αρχαίας αγοράς,





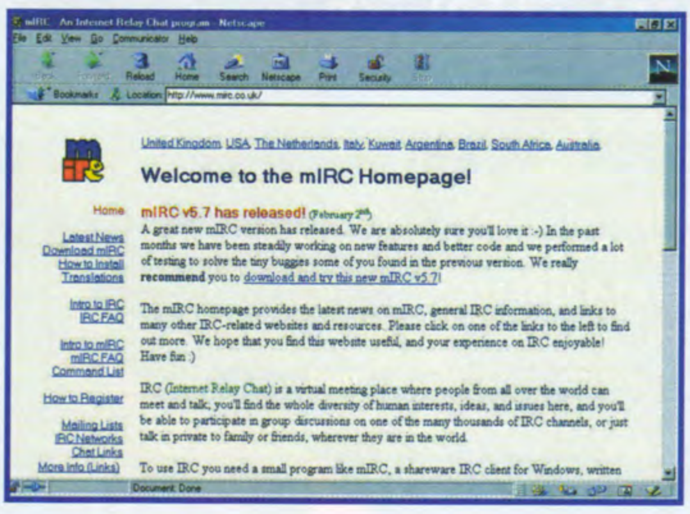
όπου θα "συναθροίζονται" οι πολίτες και θα συζητούν με βάση τα επιχειρήματά τους για τα κοινά ζητήματα που αφορούν στο κοινωνικό σύνολο. Ολα αυτά μπορεί να ακούγονται όμορφα και πολύ ελευθεριακά για πολλούς, όμως το φλέγον ζήτημα της ταυτότητας δεν επιτρέπει να κάνουμε μεγάλα όνειρα για περισσότερη δημοκρατία και ελευθερία στον κυβερνοχώρο.

Η χρήση εναλλασσόμενων ταυτοτήτων στα chat rooms, στα newsgoups, ακόμη και στη δημιουργία ιστοσελίδων είναι συνηθισμένη πρακτική από τους netizens (τους δικτυοπολίτες). Η τακτική αυτή ονομάζεται και "identity play" στη διεθνή βιβλιογραφία σχετικά με το Internet. Κατασκευάζοντας διάφορες ταυτότητες, αλλά αποκρύπτοντας πάντα την πραγματική δική τους, οι χρήστες του Διαδικτύου μάλλον απομονώνονται παρά επικοινωνούν. Φυσικά, μπορώ να καταλάβω την καχυποψία που υπάρχει γενικώς στο Δίκτυο: "Ποιοι είναι αυτοί με τους οποίους επικοινωνώ;", "είναι επικίνδυνοι;", "τι θα μου συμβεί αν αποκαλύψω στοιχεία της ταυτότητάς μου;". Ομως, αυτή η καθ' όλα δικαιολογημένη καχυποψία είναι αποκύημα της ίδιας της τεχνολογίας του Internet, η οποία επιτρέπει την εναλλαγή ταυτοτήτων και την απόκρυψη των πραγματικών στοιχείων του ατόμου. Ο κόσμος στον οποίο ζούμε δεν είναι καθόλου ειρηνικός και διόλου φιλικός για κανέναν, και μέσω του Internet κάποιος μπορεί να ανοίξει πόρτες και διόδους σε επίδοξους εγκληματίες αν αρχίσει να αποκαλύπτεται "δεξιά κι αριστερά". Η κατάσταση αυτή δεν επιτρέπει την πραγματική επικοινωνία, διότι άνθρωποι ανώνυμοι μόνο κατά συνθήκη και μερικώς μπορούν να επικοινωνήσουν. Αν δεν βλέπεις, δεν ακούς και πάνω απ' όλα δεν αισθάνεσαι τον άλλον, αν δεν τον μυρίζεις και δεν τον αγγίζεις, δεν μπορείς να έχεις πραγματική αίσθηση του τι είναι αυτός ο άλλος και έτσι δεν μπορείς να αναπτύξεις αληθινή επικοινωνία μαζί του.

Ο κόσμος στον οποίο ζούμε δεν είναι καθόλου ειρηνικός και διόλου φιλικός για κανέναν, και μέσω του Internet κάποιος μπορεί να ανοίξει πόρτες και διόδους σε επίδοξους εγκληματίες αν αρχίσει να αποκαλύπτεται "δεξιά κι αριστερά".

Πρέπει εδώ να σημειώσω ότι η ανωνυμία έχει και τα καλά της (να μην την απορρίπτουμε τελείως δηλαδή). Για παράδειγμα, μέσω του Internet μπορούν να γίνονται συζητήσεις και να υπάρχει αλληλοϋποστήριξη και αλληλοβοήθεια σε ανθρώπους με κοινωνικά προβλήματα που δεν μπορούν να βρουν διέξοδο στην πραγματική ζωή τους. Μια virtual community έχει δημιουργηθεί στην Αμερική για την αλληλοϋποστήριξη γυναικών που έχουν υποστεί βιασμό ή κακοποίηση, καθώς και για γυναίκες που υφίστανται την κακοποίηση μέσα στο σπίτι τους. Μία τέτοια περίπτωση μπορεί να αποβεί σημαντική για αυτές τις γυναίκες, που ίσως να μην μπορούσαν να μιλήσουν για το πρόβλημά τους και να βρουν υποστήριξη και συμβουλές στην πραγματική ζωή τους. Τα προβλήματα, όμως, παραμένουν και αυτές οι περιπτώσεις αποτελούν μόνο την εξαίρεση. Οταν σε κυνηγάνε, θες να μένεις ανώνυμος και να ξεφεύγεις από τον έλεγχο. Οταν, όμως, θελήσεις να βρεις έναν φίλο ή σύντροφο για να μιλήσεις ή να ζητήσεις βοήθεια, πώς θα ξέρεις ότι αυτός με τον οποίο συνομιλείς είναι πραγματικά ο φίλος σου;

Ο χώρος του ασύστολου ψεύδους, το Internet, μας δίνει την ευκαιρία να πειραματιστούμε με την ταυτότητά μας, να την αλλάξουμε και να δούμε αν μας αποδέχονται. Ομως, όλο αυτό το ψεύδος δεν αποβαίνει ευεργετικό για τον άνθρωπο. Κανείς δεν μπορεί να ζήσει μέσα στο ψέμα και την αλλοιωμένη ύπαρξή του. Κανείς δεν μπορεί να επιβιώσει μέσα σε έναν κόσμο που ψεύδεται συνεχώς. Ακόμη και αν αυτός λέει την αλήθεια, το ψέμα θα τον καταβροχθίσει. Γι' αυτό οφείλουμε να είμαστε προσεκτικοί όσον αφορά στο Internet και την ύπαρξη του "κυβερνο-ανθρώπου". Ισως η περισσότερη αλήθεια να βρίσκεται μόνο στη λιγότερη τεχνολογία ανάμεσά μας.





ECHELON

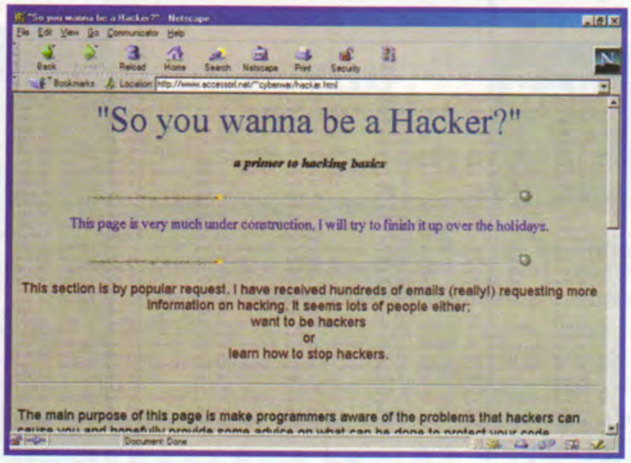
Σε προηγούμενο τεύχος γράφαμε για το πρόγραμμα ECHELON και τις ύποπτες δραστηριότητές του, όσον αφορά στις παρακολουθήσεις των τηλεπικοινωνιών της Ευρώπης και του κόσμου. Νεότερα στοιχεία γύρω από την υπόθεση κάνουν ακόμη πιο βέβαιες την ύπαρξη και τη λειτουργία του διεθνούς αυτού κέντρου παρακολουθήσεων. Αναφορά του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου θέτει το ζήτημα σε νέες βάσεις, καθώς από τα γραφόμενα προκύπτει ότι το ECHELON είναι πραγματικότητα. Ο συγγραφέας της αναφοράς δήλωσε μάλιστα πως το σύστημα είναι τόσο γιγαντιαίο και δυνατό που οι άνθρωποι πολλές φορές δυσκολεύονται να πιστέψουν πως πραγματικά υπάρχει. Ομως, η έκθεση αυτή προκάλεσε άμεσες αντιδράσεις από διάφορες χώρες, με την πιο ισχυρή να προέρχεται από τη Γαλλία. Αν σκεφτείτε πως οι μεγάλοι (και προαιώνιοι) εχθροί των Γάλλων είναι οι Βρετανοί, καταλαβαίνετε τι συνέβη στη Γαλλία (η Μεγάλη Βρετανία παίζει σημαντικό ρόλο στη λειτουργία του ECHELON, το οποίο είναι μάλιστα εγκατεστημένο στο έδαφός της). Το ευρωπαϊκό ενδιαφέρον ως προς το σκιώδες ECHELON έχει αρχίσει να αυξάνει τον τελευταίο καιρό. Κάτι τέτοιο, δε, είναι φυσιολογικό, αφού η ύπαρξη αυτού του συστήματος μόνο σε μυθιστορήματα κατασκοπίας παραπέμπει. Ηδη, μία από τις μεγαλύτερες εφημερίδες της Γαλλίας, η "Le Monde", με το κεντρικό άρθρο της έθεσε το θέμα, ζητώντας από τις αρχές να προβούν στις κατάλληλες ενέργειες, ώστε η αμερικανική κυβέρνηση να απαντήσει για όσα λέγονται σχετικά με τους σκοπούς και τη δράση του ECHELON. Θυμίζω ότι το ECHELON παρακολουθεί και καταγράφει αυτόματα τις συνδιαλέξεις που γίνονται μέσω τηλεφώνου ή e-mail, καθώς και τα μηνύματα που ανταλλάσσονται μέσω κινητών τηλεφώνων, fax και άλλων παρόμοιων μέσων τηλεπικοινωνίας. Το σύστημα είναι "ευαίσθητο" σε συγκεκριμένες φράσεις και λέξεις-κλειδιά, όπως η λέξη "επανάσταση". Πρόκειται, όπως καταλαβαίνετε, για σαφή παραβίαση κάθε έννοιας ανθρώπινου ή πολιτικού δικαιώματος.

ΧΑΣΜΑ ΓΕΝΕΩΝ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ HACKERS

Οπως φαίνεται, το "χάσμα των γενεών" (τόσο προσφιλές θέμα για το μάθημα της έκθεσης στις τάξεις του γυμνασίου) που υφίσταται σε όλη την κοινωνία δεν λείπει και μεταξύ των μελών της "οικογένειας" των hackers. Παλαιότεροι hackers ("παλιοσειρές", δηλαδή) αποκήρυξαν τις επιθέσεις εναντίον των Web sites για τα οποία γράψαμε τον προηγούμενο μήνα, οι οποίες έγιναν με τη χρήση της πρακτικής "denial of service". Οι πιο έμπειροι hackers θεωρούν ότι οι επιθέσεις αυτές δεν είχαν υψηλό βαθμό δυσκολίας, εφόσον απαιτούσαν περιορισμένες γνώσεις σχετικά με την "τέχνη του hacking". Σύμφωνα με την υπο-κουλτούρα των hackers, το ζήτημα δεν είναι μόνο ηλικιακό. Εχει να κάνει και με την τεχνολογία που χρησιμοποιείται και το βαθμό ευκολίας που αυτή παρέχει. Το σημείο μηδέν, το οποίο χωρίζει τη νέα από την παλιά γενιά των hackers, είναι η γέννηση του World Wide Web και η χρήση του γραφικού περιβάλλοντος Mosaic (πρόγονος του Netscape), το οποίο ήταν το πρώτο πρόγραμμα

που ενσωμάτωσε γραφικά στις πληροφορίες που διακινούνταν μέσω του Internet. Οι παλαιότεροι hackers, λοιπόν, αισθάνονται πως εκείνες οι θρυλικές εποχές, όταν ο κέρσορας που αναβόσβηνε μπροστά στο prompt του DOS ή του UNIX περίμενε εναγωνίως την επόμενη εντολή που απαιτούσε πολλές γνώσεις και ακόμη περισσότερη πληκτρολόγηση, ήταν πιο αγνές για αυτούς. Τότε, δηλαδή, ο hacker έπρεπε να έχει πολύ καλή κατάρτιση σε θέματα τεχνολογίας και να παίζει στα δάχτυλά του τα λειτουργικά συστήματα της εποχής. Για να "σπάσει" έναν υπολογιστή έπρεπε να περάσει ατέλειωτες ώρες μπροστά σε κάποιον άλλο προσπαθώντας να ξεπεράσει ένα πρόβλημα - ένα ειδικό σύστημα ασφαλείας. Τώρα, όμως, με τη διάδοση του Internet ο καθένας μπορεί να βρει προγραμματάκια και utillities που κάνουν τη δουλειά μόνα τους, με λίγη προσπάθεια από μέρους του και περιορισμένες γνώσεις. Η φιλικότητα των Windows και η μεγάλη διάδοση τέτοιων προγραμμάτων καθιστούν το απλό hacking-cracking σχετικά εύκολη υπόθεση.

Εκπρόσωποι της παλαιάς γενιάς των hackers



διατύπωσαν την επιφυλακτικότητά τους σχετικά με την επίθεση που αναφέραμε στα μεγάλα sites ηλεκτρονικού εμπορίου, καθώς κανένα πολιτικό αίτημα, καμία δήλωση πολιτικού (με την ευρεία έννοια) περιεχομένου δεν έγινε εκ μέρους των δραστών. Ενας από τους παλαιότερους hackers, ο οποίος αυτοαποκαλείται Gramps, σε δηλώσεις του προς το περιοδικό "Wired" ανέφερε χαρακτηριστικά: "Ολοι ξέραμε πως κάτι τέτοιο μπορούσε να γίνει, επομένως ποιο ήταν το κέρδος; Τα παιδιά που έκαναν αυτές τις επιθέσεις δεν είναι τίποτε άλλο από κουνούπια - ενοχλητικά έντομα που σε τσιμπάνε στον αστράγαλο". Επίσης, ο Gramps φέρεται να είναι επιφυλακτικός και όσον αφορά στην κάλυψη από τα ΜΜΕ των γεγονότων, τα οποία "παραφουσκώθηκαν" (και στα ελληνικά ΜΜΕ εξάλλου) με τίτλους όπως "Προσοχή στους hackers". "Δεν μπορώ να καταλάβω", συνέχισε ο Gramps, "πώς μπορείς να ονομάζεις επιθέσεις από hackers τέτοιες εγκληματικές πράξεις που δεν απαιτούν καθόλου γνώσεις hacking."

Αλλοι προτείνουν να γεφυρωθεί το χάσμα των γενεών μέσω της συνεννόησης. Να παίξουν, δηλαδή, οι παλαιότεροι το ρόλο του "μεγάλου αδελφού" συμβουλεύοντας και βοηθώντας τους μικρότερους. Αλλοι πάλι, όπως ο Gramps, πιστεύουν ότι το Διαδίκτυο προσφέρει μία ευκαιρία στους πιτσιρικάδες να προκαλέσουν χάος και καταστροφή χωρίς σαφείς προθέσεις πέρα από το "παιχνίδι" και την πρόκληση. Κι αυτό είναι μάλλον επικίνδυνο. Διότι οι "τυφλές" ενέργειες και πράξεις, αυτές δηλαδή που δεν έχουν σαφή στόχο, μπορεί να καταλήξουν στην παράνοια και τον ολοκληρωτισμό.

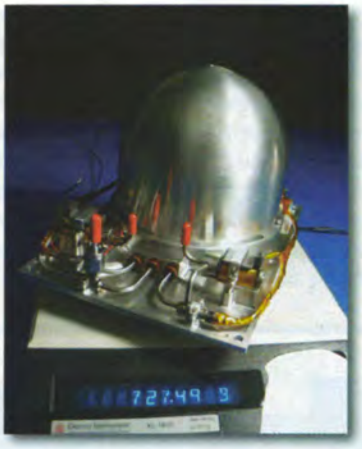
PC

New Millennium

Την Gnutella την ξέρετε; Τον MIP; Το First Person Shooter; Αν απαντήσατε αβίαστα "ναι", συγχαρητήρια. Δείχνετε να είστε ενημερωμένοι για οτιδήποτε σημαντικό συμβαίνει γύρω σας. Αν όχι, ε, δεν χάλασε δα κι ο κόσμος. Γι' αυτό εξάλλου είμαστε εδώ. Διαβάστε το "New Millennium" αυτού του δεκαπενθημέρου και σε λίγη ώρα θα συγκαταλέγεστε κι εσείς ανάμεσα στους "κατέχοντες".

Αναπνέοντας στον... Αρη!

Παρ' όλο που, όπως δείχνουν τα πράγματα, τα πρώτα ξενοδοχεία στον Αρη, στο φεγγάρι και σε άλλα... εξωτικά μέρη του ηλιακού μας συστήματος αργούν ακόμα, ήδη έχουν αρχίσει να λαμβάνονται μέτρα για την εξυπηρέτηση των πρώτων αποίκων του διαστήματος. Ετσι, η NASA κατασκεύασε μια συσκευή που θα επιτρέπει στους μελλοντικούς κατοίκους του Αρη να παράγουν το οξυγόνο που θα είναι απαραίτητο για την επιβίωσή τους!



Η συσκευή ονομάζεται MIP (Mars In-situ Propellant Production Precursor) και ήδη υποβάλλεται σε διάφορα τεστ που αναμένεται να δείξουν εάν θα καταφέρει να λειτουργήσει σωστά στο όχι και τόσο φιλικό περιβάλλον του Κόκκινου Πλανήτη.

Σύμφωνα με το σχεδιασμό, ο MIP θα ενσωματωθεί στην αποστολή Mars Surveyor 2001 που έχει προγραμματιστεί για τον επόμενο χρόνο, προκειμένου να καταστεί δυνατή η δοκιμή του πάνω στο έδαφος του ίδιου του Αρη. Ωστόσο, είναι άγνωστο αν η αποστολή αυτή θα

Σύμφωνα με το σχεδιασμό, ο MIP θα ενσωματωθεί στην αποστολή Mars Surveyor 2001 που έχει προγραμματιστεί για τον επόμενο χρόνο, προκειμένου να καταστεί δυνατή η δοκιμή του πάνω στο έδαφος του ίδιου του Αρη.



πραγματοποιηθεί τελικά σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα, αφού μετά τις πρόσφατες αποτυχίες της NASA στην εξερεύνηση του Κόκκινου Πλανήτη θεωρείται πλέον πολύ πιθανή η αναβολή της για το 2003. Εξαιρετικά σημαντικό οπωσδήποτε το project και, αν όλα πάνε καλά, θα είναι ίσως η πρώτη φορά που μια συσκευή προορισμένη να παράγει οξυγόνο θα μας... κόψει την ανάσα!



Μεσαίωνας δίχως τέλος...

Μπορεί οι περισσότεροι από εμάς να βιώνουμε καθημερινά τα καλά και τα άσχημα της νέας χιλιετίας, ωστόσο κάποιοι συνάνθρωποί μας φαίνεται πως βρίσκονται ακόμα στις πιο σκοτεινές ημέρες του Μεσαίωνα! Πώς αλλιώς να εξηγήσει κανείς την τραγική αυτοκτονία 330 μελών του "Κινήματος για την Αποκατάσταση των Δέκα Εντολών του Θεού" στο Kanungu της Ουγκάντα, που συγκλόνισε τις τελευταίες εβδομάδες ολόκληρο τον πλανήτη;

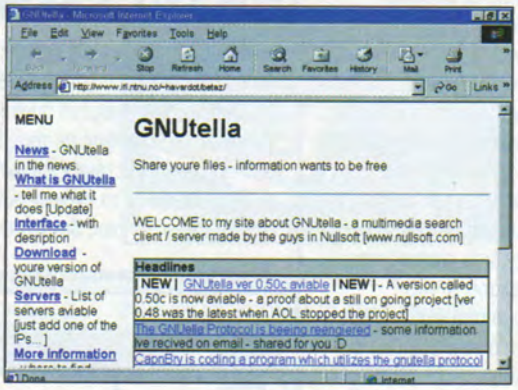
Η τραγική αυτοκτονία 330 μελών του "Κινήματος για την Αποκατάσταση των Δέκα Εντολών του Θεού" στο Kanungu της Ουγκάντα, συγκλόνισε τις τελευταίες εβδομάδες ολόκληρο τον πλανήτη.

Το περιστατικό έλαβε χώρα στις 17 Μαρτίου, όταν τα μέλη της αίρεσης αποφάσισαν να αυτοκτονήσουν βάζοντας φωτιά στην εκκλησία τους έπειτα από μια θρησκευτική συνάθροιση, με συνέπεια να καούν ζωντανοί και οι ίδιοι. Μάλιστα, αρκετοί ντόπιοι δήλωσαν στους αστυνομικούς ότι τις αμέσως προηγούμενες ημέρες, προτού συμβεί το περιστατικό, οι αυτόχειρες τους είχαν αποχαιρετήσει, λέγοντας χαρακτηριστικά: "Η Παρθένος Μαρία υποσχέθηκε να έρθει το πρωί της 17ης Μαρτίου και να μας μεταφέρει στους Ουρανούς". Το κρίμα είναι ότι ανάμεσα στους νεκρούς βρέθηκαν και 78 παιδιά, που πλήρωσαν με τη ζωή τους το θρησκευτικό φανατισμό και τις αρρωστημένες αντιλήψεις των γονιών τους...

Ιδρύτρια της αίρεσης ήταν η Cledonia Mwerinde, μία πρώην πόρνη που έχτισε μάλιστα την εκκλησία της πάνω στον τάφο του πατέρα της! Τα μέλη του "κινήματος" ξεπερνούν τα 1.000 στην Ουγκάντα, ενώ ανάμεσα στα πιστεύω τους συγκαταλέγεται και η πίστη στην έλευση της συντέλειας του κόσμου την τελευταία ημέρα του 2000. Η αίρεση τέθηκε υπό απαγόρευση από τις αρχές, αλλά δυστυχώς κατόπιν εορτής (αν και την τραγική αυτή κατάληξη τόσων ανθρώπων μόνο ως "εορτή" δεν μπορούμε να τη χαρακτηρίσουμε)...

Gnutella: Η νέα "κυρία" του MP3 σπέρνει θύελλες

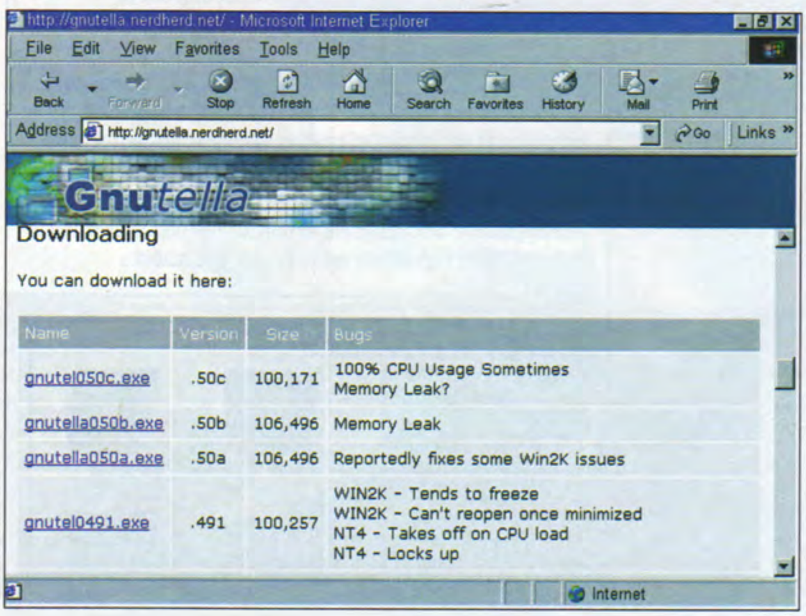
Μετά τη μεγάλη επιτυχία που σημείωσε το Napster, το γνωστό πρόγραμμα με το οποίο οι χρήστες του Internet μπορούν να ανταλλάξουν αρχεία τύπου MP3 με εκπληκτική ευκολία και άνεση, φυσικό ήταν να αρχίσουν να εμφανίζονται και οι πρώτοι... κλώνοι του! Ενας από αυτούς, με το εντυπωσιακό όνομα Gnutella, ξεσήκωσε θύελλα αντιδράσεων, λίγες μόνο ημέρες μετά την πρεμιέρα του στον World Wide Web.



Η Gnutella δημιουργήθηκε από τη Nullsoft, την εταιρία που έγινε γνωστή από τον περίφημο MP3 player που ακούει στο όνομα WinAmp.

Η Gnutella δημιουργήθηκε από τη Nullsoft, την εταιρία που έγινε γνωστή από τον περίφημο MP3 player που ακούει στο όνομα WinAmp. Εκτός από την εξελιγμένη τεχνολογία της σε σχέση με το Napster, διαθέτει το επιπλέον χαρακτηριστικό ότι είναι open-source, δηλαδή ο source code της είναι ανοικτός σε όλους, κάτι που σημαίνει ότι η περαιτέρω ανάπτυξη και εξέλιξή της αναμένεται να είναι ταχύτατες.

Η AOL, που πρόσφατα συγχωνεύτηκε με την Time Warner και έχει πλέον μεγάλα συμφέροντα και στον δισκογραφικό κλάδο, έκλεισε αμέσως το site της Gnutella και ασκεί πιέσεις για την οριστική διακοπή του project, που σημειωτέον βρίσκεται ακόμη στην open beta φάση του (δεν έχει προλάβει να κυκλοφορήσει ούτε καν η έκδοση 1.0). Βέβαια, ακόμα κι αν η Nullsoft δεν καταφέρει να κυκλοφορήσει ποτέ τη final version της Gnutella, το σίγουρο είναι ότι θα υπάρξουν ουκ ολίγοι προγραμματιστές που ήδη την έχουν κατεβάσει και, αξιοποιώντας τον πηγαίο κώδικά της, πρόκειται να δημιουργήσουν δεκάδες "παρακλάδια". Ηταν να μη γίνει η αρχή...



Και οι παραπληγικοί... θα περπατήσουν!

Οχι, αυτό που μόλις διαβάσατε δεν είναι η υπόσχεση κάποιου πολιτικού μας ενόψει των επικείμενων εκλογών, αλλά η πραγματικότητα: Ενας Γάλλος παραπληγικός, ο οποίος είχε μείνει παράλυτος σε αυτοκινητικό δυστύχημα, κατάφερε να περπατήσει και πάλι χάρη στην πρόοδο της επιστήμης. Πρόκειται για τον 39χρονο Marc Merger, που ήταν καθηλωμένος σε αναπηρική καρέκλα εδώ και δέκα χρόνια. Ομως, μετά μία επιτυχημένη εγχείρηση, του εμφυτεύτηκε ένα ειδικό μικροτσίπ και



Ενας Γάλλος παραπληγικός, ο οποίος είχε μείνει παράλυτος σε αυτοκινητικό δυστύχημα, κατάφερε να περπατήσει και πάλι χάρη στην πρόοδο της επιστήμης.

μπόρεσε να επανακτήσει τις χαμένες νευρικές λειτουργίες του, έστω και με τεχνητό τρόπο. Συγκεκριμένα, πατώντας κουμπιά σε ένα τηλεκοντρόλ, το chip λαμβάνει τις αντίστοιχες εντολές κίνησης, τις οποίες στη συνέχεια μεταδίδει σε καλώδια που έχουν τοποθετηθεί στα πόδια του Merger και διεγείρουν τους μυς του, παίζοντας το ρόλο των νεύρων. Οπως γίνεται αντιληπτό, η νέα αυτή μέθοδος θα αποβεί χρήσιμη μόνο στους παραπληγικούς που έχουν διατηρήσει άθικτο το μυϊκό τους σύστημα, παρά την όποια νευρική βλάβη έχουν υποστεί. Δεν παύει, πάντως, να είναι μια επαναστατική εξέλιξη, η οποία αυξάνει τις ελπίδες μας για έναν 21ο αιώνα που θα φέρει την επιστήμη πιο κοντά στον άνθρωπο, τα προβλήματα και τις ανάγκες του...

Ηρθε το τέλος για τα X-Files;



Οπως όλα δείχνουν αυτή τη στιγμή, ο έβδομος κύκλος της δημοφιλέστατης σειράς των X-Files, που ήδη έχει φτάσει στο 15ο επεισόδιό του, θα είναι και ο τελευταίος. Το συμβόλαιο του David Duchovny (Mulder) με τη Fox λήγει στο τέλος της χρονιάς και, σύμφωνα με δηλώσεις του ίδιου, δεν προτίθεται να το ανανεώσει, ενώ και ο δημιουργός της σειράς Chris Carter έχει αναφέρει σε συνεντεύξεις του πως δεν θα συνεχίσει εάν δεν παραμείνουν και οι δύο βασικοί πρωταγωνιστές. Στο μεταξύ, πάντως, πριν από μερικές ημέρες προβλήθηκε ένα από τα καλύτερα επεισόδια που έχουμε δει στους επτά κύκλους των X-Files, σε σενάριο μάλιστα του περίφημου συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας William Gibson, με τίτλο "First Person Shooter". Ποια ήταν η υπόθεση; Σε ένα προηγμένο computer game, οι παίκτες βρίσκονται σε ένα πραγματικό δωμάτιο και, φορώντας ειδικά γυαλιά και κρατώντας ομοιώματα όπλων που θα ζήλευαν και οι πιο μερακλήδες Quakers, ζουν την πιο εντυπωσιακή virtual εμπειρία της ζωής τους, αφού το παιχνίδι δεν διαδραματίζεται στην οθόνη κάποιου υπολογιστή, αλλά μπροστά στα ίδια τους τα μάτια. Πάνοπλοι εικονικοί εχθροί ξεπροβάλλουν γύρω τους και αυτοί, τρέχοντας γύρω γύρω στο δωμάτιο, πρέπει να τους εξοντώσουν, να ανακαλύψουν κρυψώνες και γενικά να κάνουν όλα όσα χρειάζεται να γίνουν σε ένα action game που σέβεται τον εαυτό του! Ελα όμως που ανάμεσα στους "κακούς" του παιχνιδιού εμφανίζεται και μια γυναίκα (χαλαρά το πιο εντυπωσιακό θηλυκό που έχει παίξει ποτέ στα X-Files), η οποία αρχίζει να σκοτώνει τους παίκτες... στ' αλήθεια! Να 'σου, λοιπόν, ο Mulder και η Scully με εμφάνιση που θα ζήλευε ο Arnold Schwarzenegger στον "Εξολοθρευτή", έτοιμοι να εξοντώσουν τον πρώτο virtual δολοφόνο της ιστορίας... Είπατε τίποτα;

Α, και για να μην το ξεχάσω: Πρώτον, ο έκτος κύκλος κυκλοφόρησε σε βιντεοκασέτες στην Αγγλία και μπορείτε, αν θέλετε, να τον παραγγείλετε on-line μέσω πιστωτικής κάρτας (εγώ προτίμησα το "Mr. Benson's World" στη διεύθυνση http://www.videos.demon.co.uk/ που δίνει και δώρο μια βιντεοκασέτα με τα πρώτα mythology επεισόδια του 7ου κύκλου, και σε πέντε μέρες έλαβα το πακέτο στο γραφείο μου). Δεύτερον, αν έχετε πρόσβαση στο Internet και είστε οπαδοί των X-Files, μην επισκεφθείτε ποτέ το site X-Files On The Air (http://ontheair.cjb.net/): Ο λογαριασμός του τηλεφώνου σας θα εκτοξευθεί στα ύψη!

Πριν από μερικές ημέρες προβλήθηκε ένα από τα καλύτερα επεισόδια που έχουμε δει στους επτά κύκλους των X-Files, σε σενάριο μάλιστα του περίφημου συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας William Gibson, με τίτλο "First Person Shooter".

Θυμάστε το Iridium; Ε, ξεχάστε το!

Οσοι από εσάς ασχολείστε με το σπορ της κινητής τηλεφωνίας σίγουρα θα θυμάστε το περιβόητο Iridium, το πολυδιαφημισμένο σύστημα παγκόσμιας δορυφορικής τηλεφωνικής κάλυψης με τους 66 δορυφόρους. Ε, λοιπόν, μόλις μας τελείωσε! Η εταιρία χρεοκόπησε και οι δορυφόροι δεν κίνησαν ούτε καν το ενδιαφέρον της NASA, οι υπεύθυνοι της οποίας δήλωσαν πως δεν έχουν ούτε τα χρήματα ούτε τη διάθεση για να συνεχίσουν να τους λειτουργούν.



Η εταιρία χρεοκόπησε και οι δορυφόροι δεν κίνησαν ούτε καν το ενδιαφέρον της NASA, οι υπεύθυνοι της οποίας δήλωσαν πως δεν έχουν ούτε τα χρήματα ούτε τη διάθεση για να συνεχίσουν να τους λειτουργούν.

Η Motorola, που αποτελεί την κύρια μέτοχο της εταιρίας του Iridium, αναμένεται να πληρώσει το μεγαλύτερο μέρος από το ποσό που απαιτείται προκειμένου να ξαναγραφτεί το software και να πυροδοτηθούν οι προωθητικές μηχανές των δορυφόρων, ώστε να σταματήσουν να βρίσκονται σε τροχιά και να καταπέσουν στην ατμόσφαιρα της Γης, όπου θα καούν χωρίς να προκληθεί κανένας κίνδυνος. Το κόστος αυτό δεν είναι ευκαταφρόνητο, αφού προσεγγίζει τα 50 εκατομμύρια δολάρια, ενώ θα χρειαστούν περί τα δύο χρόνια για να ολοκληρωθεί η διαδικασία για το σύνολο των δορυφόρων του Iridium. Πολλή τεχνολογία για το τίποτα, βρε παιδιά...



Διεθνής Διαστημικός Σταθμός: Προβλήματα ασφάλειας

Πάνω που όλοι πίστευαν πως οι περιπέτειες με το περιβόητο ρωσικό service module του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού είχαν τελειώσει (οι καθυστερήσεις στην παράδοσή του ξεπέρασαν κάθε όριο), νέα προβλήματα ανέκυψαν, ασφάλειας αυτή τη φορά. Σύμφωνα λοιπόν με έκθεση εμπειρογνωμόνων, τα τμήματα του Διαστημικού Σταθμού που κατασκεύασαν οι Ρώσοι δεν πληρούν τις απαιτούμενες προδιαγραφές ασφάλειας, με συνέπεια να

Σύμφωνα με έκθεση εμπειρογνωμόνων, τα τμήματα του Διαστημικού Σταθμού που κατασκεύασαν οι Ρώσοι δεν πληρούν τις απαιτούμενες προδιαγραφές ασφάλειας, με συνέπεια να είναι δυνατόν να θέσουν σε κίνδυνο ολόκληρο τον Σταθμό, αν κάτι δεν πάει καλά.

είναι δυνατόν να θέσουν σε κίνδυνο ολόκληρο τον Σταθμό, αν κάτι δεν πάει καλά. Για παράδειγμα, οι πιθανότητες διάτρησης του service module από διάφορα



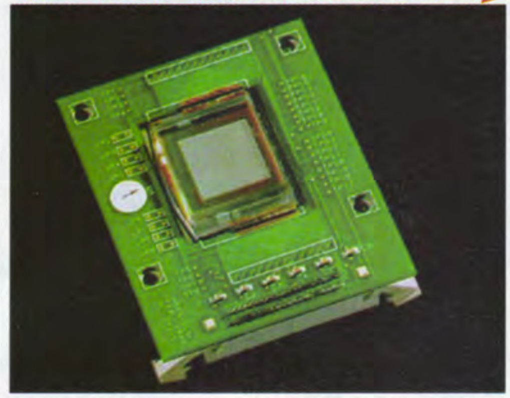
διαστημικά "σκουπίδια" έπρεπε να είναι 2,4% για μια περίοδο 15 ετών, ενώ στην πραγματικότητα φτάνουν το 25%! Παρ' όλα αυτά, η εκτόξευσή του δεν προβλέπεται να καθυστερήσει περισσότερο (έχει προγραμματιστεί για φέτος τον Ιούλιο) και τα προβλήματα θα επιλυθούν σε τροχιά, από μελλοντικές αποστολές των διαστημικών λεωφορείων. Ειρήσθω εν παρόδω, η αποστολή STS-101 του διαστημικού λεωφορείου Atlantis επρόκειτο να ξεκινήσει στις 25 Μαρτίου με σκοπό τη συναρμολόγηση διάφορων τμημάτων του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού. Οι γραμμές αυτές γράφονται πριν από την εκτόξευση του Atlantis κι έτσι δεν γνωρίζουμε περισσότερες λεπτομέρειες. Θα σας ενημερώσουμε όμως σχετικά στο επόμενο τεύχος του περιοδικού.



Νανοτεχνολογία: Στην υπηρεσία της πληροφορικής

Σημαντικές εκπλήξεις μάς επιφυλάσσουν τα εργαστήρια της IBM για το μέλλον των σκληρών δίσκων μας, με τη βοήθεια της νανοτεχνολογίας: Οι ερευνητές της εταιρίας κατάφεραν να συρρικνώσουν τα κυκλώματα που αποθηκεύουν τα δυαδικά ψηφία, τα οποία ως γνωστόν είναι υπεύθυνα για όλα όσα θαυμαστά βλέπουμε καθημερινά στους υπολογιστές μας, στο ατομικό επίπεδο. Αυτό θα έχει ως συνέπεια, εφόσον τελειοποιηθούν οι χημικές αντιδράσεις που αποτελούν το "κλειδί" για το νέο επίτευγμα, να φτάσουμε σε μερικά χρόνια σε μαζικές παραγωγές

Ολα δείχνουν πως η νανοτεχνολογία θα γνωρίσει ιδιαίτερη άνθηση κατά τη διάρκεια της πρώτης δεκαετίας του 21ου αιώνα, και είναι ιδιαίτερα ευχάριστο το γεγονός πως ανάμεσα στους πρωτοπόρους της συγκαταλέγεται και μια εταιρία πληροφορικής.



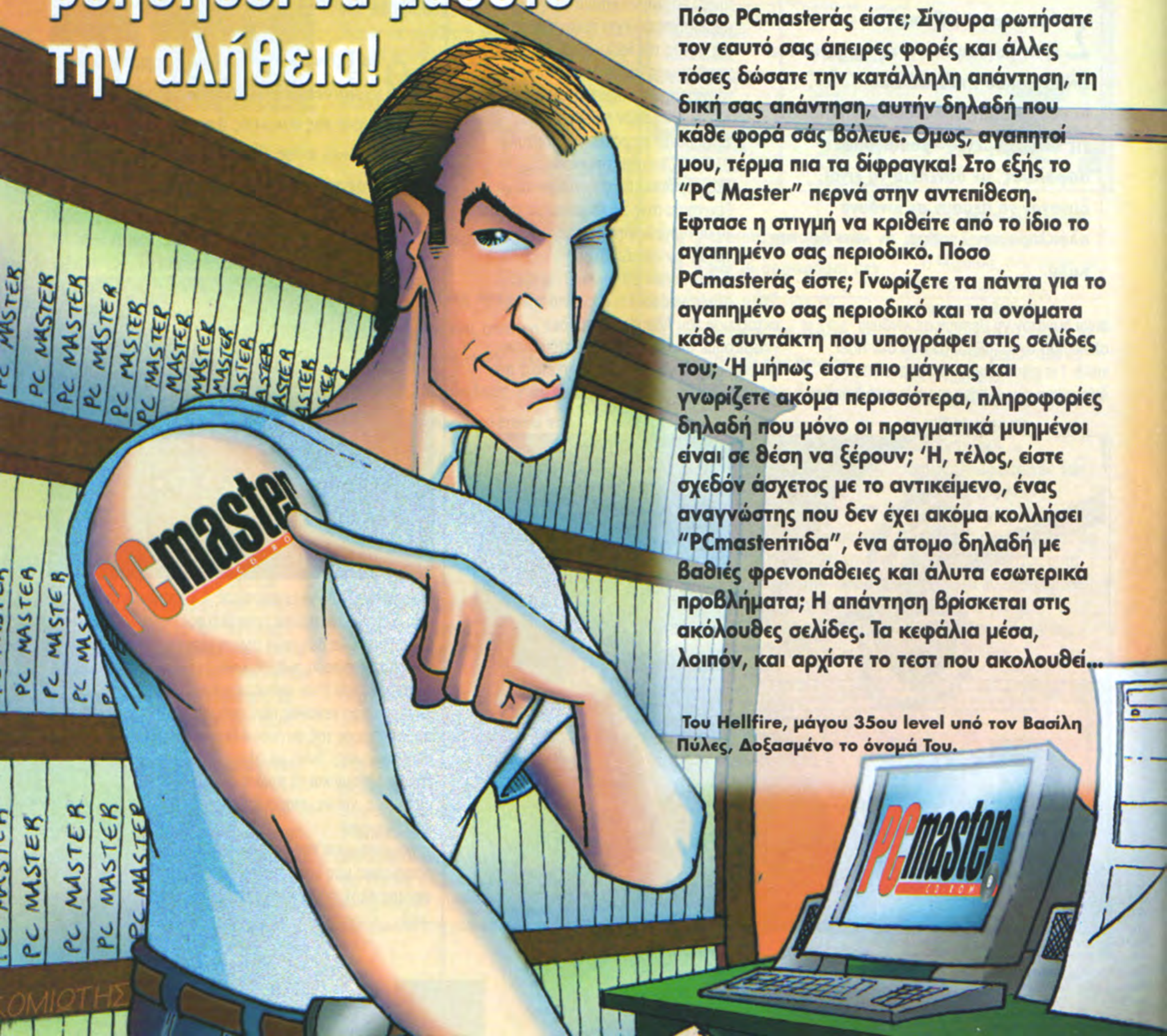
σκληρών δίσκων χωρητικότητας 1 Terabyte, στο κόστος που έχουν οι σημερινοί "συνάδελφοί" τους των 8-10 Gigabytes. Ολα δείχνουν πως η νανοτεχνολογία θα γνωρίσει ιδιαίτερη άνθηση κατά τη διάρκεια της πρώτης δεκαετίας του 21ου αιώνα, και είναι ιδιαίτερα ευχάριστο το γεγονός πως ανάμεσα στους πρωτοπόρους της συγκαταλέγεται και μια εταιρία πληροφορικής. Αντε, με το καλό να βγουν και τα πρώτα nano-PCs, για να μπορούμε επιτέλους να χρησιμοποιούμε τον προσωπικό μας υπολογιστή σαν μπρελόκ για τα κλειδιά μας!



Πόσο PCmasterάς είστε;

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
CD-ROM

Ενα τεστ που θα σας βοηθήσει να μάθετε την αλήθεια!



Πόσο PCmasterάς είστε; Σίγουρα ρωτήσατε τον εαυτό σας άπειρες φορές και άλλες τόσες δώσατε την κατάλληλη απάντηση, τη δική σας απάντηση, αυτήν δηλαδή που κάθε φορά σάς βόλευε. Ομως, αγαπητοί μου, τέρμα πια τα δίφραγκα! Στο εξής το "PC Master" περνά στην αντεπίθεση. Εφτασε η στιγμή να κριθείτε από το ίδιο το αγαπημένο σας περιοδικό. Πόσο PCmasterάς είστε; Γνωρίζετε τα πάντα για το αγαπημένο σας περιοδικό και τα ονόματα κάθε συντάκτη που υπογράφει στις σελίδες του; Ή μήπως είστε πιο μάγκας και γνωρίζετε ακόμα περισσότερα, πληροφορίες δηλαδή που μόνο οι πραγματικά μυημένοι είναι σε θέση να ξέρουν; Ή, τέλος, είστε σχεδόν άσχετος με το αντικείμενο, ένας αναγνώστης που δεν έχει ακόμα κολλήσει "PCmasterίτιδα", ένα άτομο δηλαδή με βαθιές φρενοπάθειες και άλυτα εσωτερικά προβλήματα; Η απάντηση βρίσκεται στις ακόλουθες σελίδες. Τα κεφάλια μέσα, λοιπόν, και αρχίστε το τεστ που ακολουθεί...

Του Hellfire, μάγου 35ου level υπό τον Βασίλη Πύλες, Δοξασμένο το όνομά Του.

1. ***Βρίσκεστε στο χώρο εργασίας σας και τριγύρω σας επικρατεί πανικός. Ξαφνικά, όμως, συνειδητοποιείτε ότι είναι 1η του μηνός. Ποια είναι η πρώτη σκέψη που περνάει από το νου σας:***

α) Α, ωραία, 1η του μηνός. Επιτέλους, θα πληρωθώ.

β) 1η του μηνός! Ρε, πώς περνάει έτσι ο καιρός!

γ) 1η του μηνός, 1η του μηνός... Φεύγω σφαίρα για το περίπτερο!

δ) 1η του μηνός. Να θυμηθώ να πω καλό μήνα σε όλους.

2. ***Ποια είναι η θέση των τευχών του "PC Master" στη βιβλιοθήκη σας;***

α) Στο πρώτο συρτάρι, ακριβώς κάτω από τα "Playboy".

β) Στο πρώτο συρτάρι, πάνω από τα "Playboy". Ετσι, η μαμά δεν θα τα βρει ποτέ (τα "Playboy").

γ) Στο ψηλότερο ράφι για να μην τα πιάνει σκόνη (και η μαμά).

δ) Λογαριασμό θα σου δώσω; Εδώ δεν δίνω στη μαμά!

3. ***Κάθε πότε διαβάζετε "PC Master";***

α) Γιατί, κάνω και τίποτε άλλο;

β) Μια στις τόσες.

γ) Πολύ συχνά.

δ) Κάθε φορά που πηγαίνω στην τουαλέτα.

4. ***Κρατάτε στα χέρια σας το νέο τεύχος του "PC Master". Ποια είναι η πρώτη στήλη που διαβάζετε;***

α) Τα reviews, χωρίς δεύτερη σκέψη. Το "PCM" άλλωστε είναι αξεπέραστο σε αυτόν τον τομέα.

β) Τη στήλη "User Power". Πάντα σας ενδιέφεραν τα κακώς κείμενα της ελληνικής αγοράς πληροφορικής, όντας συνειδητοποιημένος αναγνώστης.

γ) Τη στήλη "PC Νέα". Η ενημέρωση είναι το παν.

δ) Τη στήλη "Αλληλογραφία". Πάντα πιστεύατε ότι ένα περιοδικό δεν αξίζει τίποτα αν δεν έχει σωστή επικοινωνία με τους αναγνώστες του.

5. ***Σας εξορίζουν στην Ανταρκτική και σας αναγκάζουν να πάρετε μόνο ένα αντικείμενο μαζί σας. Ποιο είναι αυτό;***

α) Το κασετόφωνό σας. Χωρίς μουσική δεν πάτε πουθενά.

β) Το τελευταίο τεύχος του "PC Master". Ακόμα και στην κόλαση μαζί!

γ) Το laptop σας. Give me Internet or give me death.

δ) Το γούνινο παλτό σας. Μπορεί να είστε PC - masteράς, αλλά δεν είστε και βλάκας.

6. ***Βρίσκεστε στο σχολείο/σχολή/πανεπιστήμιο. Σας πιάνουν επ' αυτοφώρω να διαβάζετε το τελευταίο τεύχος του "PCM". Ποια από τις παρακάτω δικαιολογίες πιστεύετε ότι θα σας πρότεινε το "PCM" να χρησιμοποιήσετε;***

α) "Μα, κύριε καθηγητά, είναι απολύτως σχετικό με το μάθημά σας."

β) "Μα, κύριε καθηγητά, διάβαζα το review του Dracula."

γ) "Ειλικρινά σας μιλάω, κύριε καθηγητά, δεν ξέρω πώς βρέθηκε αυτό εδώ."

δ) "Δεν είναι δικό μου, κύριε καθηγητά, είναι του Διονύση."

7. ***Ποιον από τους παρακάτω εφιάλτες θεωρείτε το χειρότερο;***

α) Να πάτε στο περίπτερο της γωνίας και στη θέση του περιπτερά να δείτε τον Καφούρο.

β) Να πάτε στο περίπτερο της γωνίας και να μη δείτε το "PCM".

γ) Να πάτε στο περίπτερο της γωνίας και να μη δείτε το περίπτερο.

δ) Να πάτε στο περίπτερο της γωνίας και να μη δείτε τη γωνία.

8. ***Κυκλοφορεί το "PCM" και διαβάζετε ένα review με το οποίο διαφωνείτε κάθετα. Τι κάνετε;***

α) Ξεσπάτε στον πρώτο τυχόντα σαπίζοντάς τον στο ξύλο.

β) Προσπαθείτε να δείτε το παιχνίδι από τη σκοπιά του συντάκτη.

γ) Διοργανώνετε πανανγνωστικό συλλαλητήριο, ζητώντας τη δημόσια εκτέλεση του συντάκτη.

δ) Γράφετε στο περιοδικό και με ήπιους τόνους του κοινοποιείτε τη διαφωνία σας.

9. ***Ο παλιότερος συντάκτης του "PCM" αυτή τη στιγμή είναι ο:***

α) Ανδρέας Τσουρινόπουλος

β) Γιώργος Μαζωνάκης

γ) Γιώργος Πάλιουρας

δ) Αντρέας Τσουρινάκης

10. ***Ποιος είναι ο Γ. Βογιατζής;***

α) Γνωστός πρωταγωνιστής ερωτικών φιλμ.

β) Γνωστός "παλιός" συντάκτης του "PCM".

γ) Γνωστός μπασκετμπολίστας του Ακράτητου Κρύας Βρύσης.

δ) Το νέο μέλος της συντακτικής ομάδας του "PCM".

11. ***Πόσα χρόνια κυκλοφορεί το "PCM";***

α) Κάμποσα

β) Καμιά δεκαριά

γ) 11

δ) 13

12. ***Αν κάποιος σας έλεγε: "Θα τα πούμε στη fora", θα εννοούσε ότι:***

α) έχετε πάρει πολλή φόρα.

β) θα βγάλει τα άπλυτά σας στη φόρα.

γ) θα συζητήσετε στο forum του "PCM".

δ) θα τα πείτε γρήγορα γρήγορα.

13. ***Πώς λέγεται ο πρωταγωνιστής του Grim Fandango;***

α) Τζόνι Μαλαπέρδας.

β) Μάνι Μαλαδέρα.

γ) Μάνι Καλαβέρα.

δ) Μάνι Αρμάνι.

14. ***Πώς λέγεται ο υπέρτατος Necromancer του ArchBishop Manusus;***

α) Vantor

β) Τάκης

γ) Kantor

δ) Vador

15. ***Συμπληρώστε τη λέξη που λείπει: Dark Side Of...***

α) The Moon

β) Darkness

γ) Gaming

δ) Ποιος πέθανε;

16. ***Ποιο παλιό adventure είναι το αγαπημένο του αρχισυντάκτη;***

α) Monkey Island

β) Donkey Island

γ) Journey

δ) The Journeyman Project



Πόσο PCmasterάς είστε;

17. *Σε ποιο τεύχος το "PCM" παρουσίασε το review του Diablo 2;*
α) Στο 1ο.
β) Στο 666ο.
γ) Στο 76ο.
δ) Σε κανένα. Το "PCM" ποτέ δεν κάνει reviews σε παιχνίδια που δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμα.



18. *Ποιο αυτοκίνητο οδηγεί ο Colin MacRae στο ομώνυμο rally;*
α) Citroën DCV.
β) BMW M3.
γ) Nissan Station Wagon.
δ) Subaru Impreza.

19. *Σε ποιο παιχνίδι ο Σ. Μπέλλος έβαλε 95%;*
α) Στο Starcraft.
β) Στο Spycraft.
γ) Στο "Γίνε Πρόεδρος".
δ) Στο Age of Empires 2.

20. *Το "PC Master" οργανώνει πανελλαδική μουσική τουρνέ με συγκρότημα που επανδρώνει εκ των έσω. Στα ντραμς είναι ο Πατρίκος, μπάσο ο Φουρνιστάκης, ηλεκτρική κιθάρα και βοηθητικά φωνητικά ο Καφούρος, πιάνο και τραγούδι ο Κράτσας. Πώς πιστεύετε ότι θα ονόμαζαν το συγκρότημα;*
α) Το κουαρτέτο της συμφοράς.
β) The Windows.
γ) Τα παιδιά από την Compupress.
δ) Ορείχαλκος Maiden.

21. *Το "PC Master" κατεβαίνει στις εκλογές με τον Κράτσα για υποψήφιο πρωθυπουργό. Τι πιστεύετε ότι θα συμβεί;*
α) Θα σαρώσει! Μία νέα ψηφιακή εποχή ανατέλλει στην Ελλάδα.
β) Θα πατώσει! Είστε φουλ PCmasterάς, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν είστε και ρεαλιστής.
γ) Εχει ελπίδες, αλλά η παρουσία του Κράτσα στην ηγεσία θα τρομάξει πολλούς πιθανούς ψηφοφόρους.
δ) Δεν είστε απολύτως σίγουροι, αλλά εσείς θα μας ψηφίσετε έτσι κι αλλιώς.

22. *Σας επιτίθενται 48.000.000.000 Zerglings και 1.800.000 Hydralisks. Τι κάνετε;*
α) Καλά, ευχαριστώ.
β) Δεν πιστεύετε στα μάτια σας.
γ) Κλείνετε τον υπολογιστή. Ποτέ δεν πολεμάτε μια χαμένη μάχη.
δ) Διατάζετε τους marines σας και τα siege tanks σας να επιτεθούν και αυτά. Θα πεθάνετε ηρωικά.

23. *"Κολλάτε" στο adventure που παίζετε. Τι πιστεύετε ότι θα σας προτρέψει το "PC Master" να κάνετε;*
α) Να μπείτε αμέσως στο Internet για να βρείτε τη λύση. Οχι θα κάτσετε να σκάσετε.
β) Να γράψετε αμέσως γράμμα στη στήλη "Adventure S.O.S.". Ενας πραγματικός PCmasterάς πάντα ακολουθεί τις λύσεις του αγαπημένου του περιοδικού.
γ) Να τα παρατήσετε. Ενας πραγματικός PCmasterάς ποτέ δεν χάνει άσκοπα το χρόνο του.
δ) Να σπάσετε το κεφάλι σας μέχρι να βρείτε τη λύση, ακόμα και αν αυτό σας πάρει μέρες.

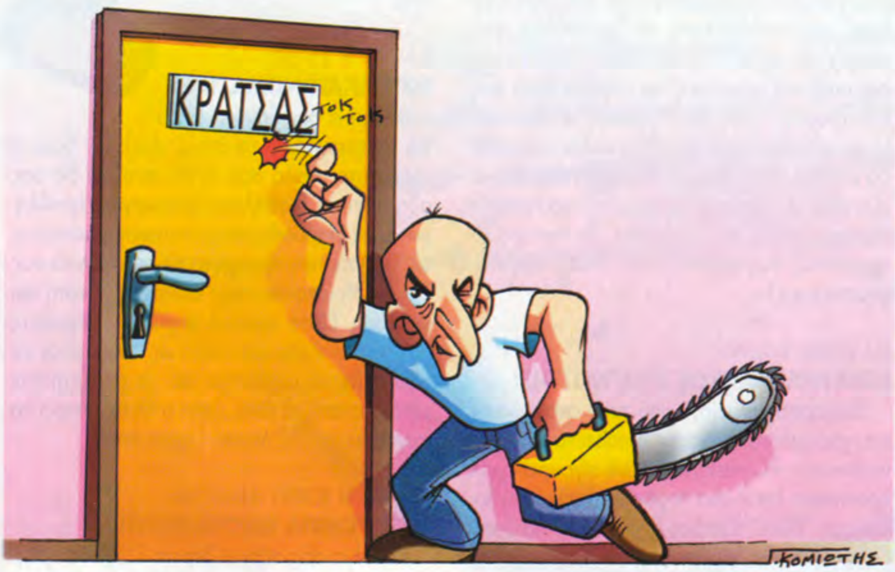


24. *Ο Χάρος έχει βγει παγανιά και τον βλέπετε ακριβώς μπροστά σας. Τι πιστεύετε ότι συμβαίνει;*
α) Εχετε καιρό να πάρετε τα ψυχοφάρμακά σας.
β) Εχετε πιει τα άντερά σας.
γ) Εχετε επισκεφθεί τα γραφεία του "PCM" και βλέπετε τον εκδότη.
δ) Παίζετε Grim Fandango.

25. *Ο Χριστόδουλος σας καλεί σε εξομολόγηση. Στην ερώτησή του "Ποια είναι η μεγαλύτερη αμαρτία σου, τέκνον μου", εσείς απαντάτε:*
α) "Είμαι ένας παλιάνθρωπος, πάτερ. Παίζω Warcraft 2 και δεν χρησιμοποιώ σωστά το exorcism των Paladins."
β) "Είμαι ένας ποταπός, πάτερ. Δεν έχω πάρει τα 3 τελευταία τεύχη του 'PCM'."
γ) "Πάτερ, είμαι ελεεινός. Περιμένω σαν τρελός το Diablo 2."
δ) "Πάτερ, είμαι τρισάθλιος. Περιμένω σαν τρελός το review του Diablo 2 από το 'PCM'."

26. *Το "πρόσωπο" έχει εκφράσει άκρως αρνητικά σχόλια για το "PCM". Πώς αντιδράτε;*
α) Απολύτως φυσιολογικά. Κάθε άνθρωπος έχει δικαίωμα να εκφράζει την άποψή του.
β) Τρομερά βίαια. Αυτή στο χώμα κι εσείς στη φυλακή.
γ) Αδιαφορείτε. Μακάριοι οι πτωχοί τω πνεύματι.
δ) Εκδικητικά. Της δείχνετε μια φωτογραφία του Καφούρου. Επειτα από αυτό είναι σίγουρο ότι θα χάσει τη μιλιά της.

27. *Μαθαίνετε ότι ο Καφούρος μένει κοντά στο σπίτι σας. Ποια είναι η πρώτη σκέψη που περνάει από το μυαλό σας;*
α) "Οχι, όχι, θα πέσουν οι τιμές των ακινήτων, πάνω που ετοιμαζόμουν να πουλήσω το σπίτι!"
β) "Μα, πού είναι αυτό το δίκαννο, επιτέλους;"
γ) "Τέλεια! Αυτό είναι που λένε ότι οι συντάκτες είναι πάντα κοντά στον αναγνώστη."
δ) "Αραγε θα έχουν ανέβει οι μετοχές μου στο χρηματιστήριο;"



28. *Εχετε στα χέρια σας ένα ηλεκτρικό πριόνι. Ποιο είναι το πρώτο πρόσωπο που σκέφτεστε να τεμαχίσετε;*
α) Ο διαιτητής Δημητρόπουλος. Τώρα θα πληρώσει για τα χειρουργεία του.
β) Ο πρόεδρος Κλίντον. Το αίμα θα πληρωθεί με αίμα!
γ) Ο Κράτσας για τα μαρτύρια στα οποία υποβάλλει τους συντάκτες του.
δ) Ο Σωτήρης Μπέλλος, φυσικά! Οι αυστηρές βαθμολογίες εδώ πληρώνονται!

29. *Ποιο γνωμικό πιστεύετε ότι ταιριάζει καλύτερα στον Πατρίκο, σύμφωνα με τον υπέρτατο μάγο Hellfire;*
α) Τον Πατρίκο και αν τον πλένεις το σαπούνι σου χαλάς.
β) Πατρίκο, θεέ, πάρε την ΠΑΕ.
γ) Τρελός παπάς τον βάφτισε.
δ) Ποιος είναι ο Πατρίκος;

30. *Ενας μεγάλος στρατηγός κάποτε είπε: "Ο κύβος ερρίφθη." Ποιος ήταν;*
α) Ο Μέγας Ναπολέων λίγο πριν από τη μάχη του Βατερλό.
β) Ο Ιούλιος Καίσαρας λίγο προτού διαβεί τον Ρουβίκωνα.
γ) Ο Vice Admiral Stukov λίγο προτού πολεμήσει τα Zerg.
δ) Ο εαυτός σας, λίγο πριν να παίξει Age of Empires 2.

31. *Ποιος είναι ο Μανώλης Φουρνιστάκης;*
α) Συντάκτης του "PCM", ειδικός στα platform-arcade games.
β) Ελα ντε;
γ) Συντάκτης του "PCM", μανιακός με τα flight simulators.
δ) Συγγραφέας του "Μακελειό στον αέρα: Η βιογραφία ενός Ελληνα πιλότου".

32. *Το "πρόσωπο" έχει λυσσάξει, αφού σας παίρνει τηλέφωνο και η γραμμή είναι κατειλημμένη. Εσείς φυσικά δεν μιλούσατε με κάποια άλλη/ον, απλώς ήσαστε στο Internet για μεγάλο χρονικό διάστημα. Η "σκηνή" είναι σίγουρη. Οταν αυτή τελικά συμβαίνει, πώς αντιδράτε;*
α) Λέτε την αλήθεια. Ηρεμα και ατάραχα, προσπαθείτε να της/του εξηγήσετε τι συνέβη. Αλλωστε δεν κάνατε και τίποτα κακό!
β) Αποκρύπτετε πλήρως το γεγονός, λέγοντας ψέματα ότι μιλούσε κάποιο άλλο μέλος της οικογένειας. Ποιος έχει όρεξη για καυγάδες;
γ) Της/του το κλείνετε και ξαναμπαίνετε στο Internet. Σιγά μη δώσετε και αναφορά για το τι κάνετε!
δ) Λέτε την αλήθεια αλλά με κάποιες τύψεις. Αλλωστε το PC είναι η άλλη σας αγάπη και η προδοσία είναι πάντοτε άσχημη σε μία σχέση.

33. *Ποια γυναίκα πιστεύετε ότι είναι η ιδανική για εσάς (για τους άρρενες αναγνώστες);*
α) Η Lara Croft. Ω, ρε μανούλα μου!
β) Η Chun Li από το Street Fighter 2. Πού και πού γουστάρετε τη σφαλιαρίτσα σας.
γ) Η Lula. Μπορεί να μην είναι και η πλέον έξυπνη, αλλά τι να την κάνεις την εξυπνάδα;
δ) Η Kerigan. Πάντα είχατε λίγο kinky γούστα.

34. *Ποιος άντρας πιστεύετε ότι είναι ιδανικός για εσάς (για τις αναγνώστριες);*
α) Ο Tex Murphy. Πάντα σας άρεσαν οι παρακμιακοί τύποι.
β) Ο Scorpion από το Mortal Kombat. Ας τολμήσει κανείς να σας πειράξει όσο είστε μαζί του!
γ) Ο Πατρίκος. Μα είναι τόσο σέξι, ο άτιμος!
δ) Ο Gabriel Knight. Οπου και να πηγαίνει το μυστήριο είναι μαζί του, κάτι που σας συναρπάζει αφάνταστα.

35. *Ενα πασίγνωστο top model σάς δηλώνει ότι θα έρθει σπίτι σας για να... εχμ... παίξετε με τον υπολογιστή σας. Ποιο παιχνίδι πιστεύετε ότι θα σας πρότεινε το "PCM";*
α) Σίγουρα το Final Fantasy 7. Εχει τόσο ρομάντζο, που θα τη συγκινήσετε χωρίς αμφιβολία. Μην ξεχάσετε να μας ευχαριστήσετε μετά.
β) Το Lula 2: Wet Attack. Κατευθείαν στο ψητό! Πιστέψτε μας, πρόκειται περί εγγυημένης μεθόδου.
γ) Το Ναρκαλιευτή των Windows. Θέλετε να σας εκτιμήσει για το μυαλό σας, αφήστε που δεν σας κόβουμε και για πολύ του υπονοούμενου.
δ) Το... γιατρό. Καλός ο υπολογιστής, αλλά μέχρι ένα σημείο, βρε αδερφέ!

36. *Ποιος πιστεύετε ότι είναι ο Nosferatu;*
α) Ο Κράτσας. Αλλωστε αυτός καθημερινά πίνει το αίμα των συντακτών του, οπότε το προσωνύμιο του ταιριάζει απόλυτα.
β) Ο Καφούρος, λόγω του τρόμου που προκαλεί στους γύρω του.
γ) Ο Πατρίκος, καθαρά λόγω φάτσας.
δ) Ο Κρίστοφερ Λη.

37. *Τι "εργαλείο" χρησιμοποιούν ο αρχισυντάκτης και ο διευθυντής Σύνταξης για να τιμωρούν τους συντάκτες που καθυστερούν τα άρθρα τους;*

Πόσο PCmasterάς είστε;

α) Ρόπαλο. Τίποτα δεν συγκρίνεται με μία καλοζυγισμένη ροπαλιά.

β) Μαστίγιο. Πρόκειται για το πατροπαράδοτο εργαλείο που περνάει από αρχισυντάκτη σε αρχισυντάκτη και από διευθυντή Σύνταξης σε διευθυντή Σύνταξης.

γ) Ακατονόμαστες και αυστηρώς ακατάλληλες φράσεις. Η γλώσσα κόκκαλα δεν έχει, μα κόκκαλα τσακίζει.

δ) Σούβλα. Αλλωστε το σούβλισμα του συντάκτη είναι ένα πατροπαράδοτο έθιμο στα γραφεία του "PCM".

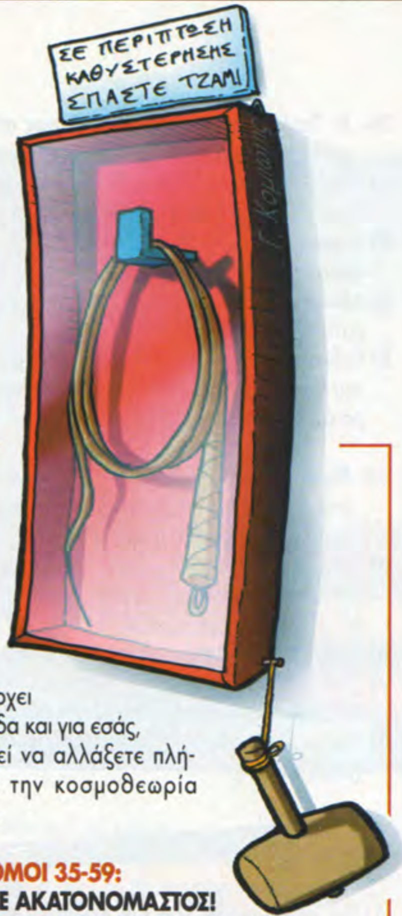
38. *Τι πιστεύετε για το παρόν ερωτηματολόγιο;*

α) Είναι ένα μάτσο μπούρδες.

β) Είναι καταπληκτικό, μοναδικό, απίθανο.

γ) Είναι πολύ ρεαλιστικό.

δ) Η γνώμη σας είναι ακατάλληλη για ανηλίκους.



ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

1:	α)1	β) 0	γ) 2	Δ) 0
2:	α) 1	β) 2	γ) 3	Δ) 4
3:	α) 3	β) 1	γ) 2	Δ) 0
4:	α) 2	β) 3	γ) 2	Δ) 3
5:	α) 1	β) 3	γ) 1	Δ) 4
6:	α) 1	β) 2	γ) 1	Δ) 1
7:	α) 4	β) 3	γ) 2	Δ) 0
8:	α) 1	β) 3	γ) 4	Δ) 3
9:	α) 0	β) -1	γ) -1	Δ) 2
10:	α) -1	β) 2	γ) 0	Δ) 0
11:	α) 1	β) 1	γ) 2	Δ) 0
12:	α) -1	β) -1	γ) 2	Δ) 1
13:	α) -1	β) 0	γ) 2	Δ) 0
14:	α) 2	β) -1	γ) 0	Δ) 1
15:	α) 0	β) 0	γ) 2	Δ) -2
16:	α) 2	β) -3	γ) 3	Δ) 1
17:	α) -5	β) 1	γ) 0	Δ) 2
18:	α) -1	β) 0	γ) -2	Δ) 2
19:	α) 1	β) -2	γ) 0	Δ) 3
20:	α) 3	β) 0	γ) 2	Δ) 1
21:	α) 2	β) 0	γ) 3	Δ) 4
22:	α) 0	β) 2	γ) 3	Δ) 3
23:	α) 1	β) 2	γ) -2	Δ) 3
24:	α) -2	β) 0	γ) 3	Δ) 2
25:	α) 2	β) 4	γ) 3	Δ) 5
26:	α) -3	β) 1	γ) 4	Δ) 3
27:	α) 3	β) 2	γ) 0	Δ) -3
28:	α) 0	β) 1	γ) 3	Δ) 2
29:	α) 0	β) 1	γ) 3	Δ) -5
30:	α) -1	β) 2	γ) 1	Δ) 3
31:	α) 1	β) -2	γ) 2	Δ) 0
32:	α) 2	β) 0	γ) 1	Δ) 3
33:	α) 3	β) 1	γ) 2	Δ) -1
34:	α) 2	β) 1	γ) -1	Δ) 3
35:	α) 2	β) 1	γ) -1	Δ) 3
36:	α) 2	β) 3	γ) 1	Δ) 0
37:	α) 1	β) 3	γ) 2	Δ) 1
38:	α) 4	β) -2	γ) 0	Δ) 2

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

ΒΑΘΜΟΙ 109 ΚΑΙ ΑΝΩ:
ΕΙΣΤΕ ΕΝΑΣ ΞΕΔΙΑΝΤΡΟΠΟΣ ΚΛΕΦΤΗΣ!

Πώς καταφέρατε και μαζέψατε περισσότερους από 109 βαθμούς, αφού το άριστα είναι το 108; Πάτε να μας κοροϊδέψετε, ε; Κούνια που σας κούναγε!

ΒΑΘΜΟΙ 100-108:
ΕΙΣΤΕ ΕΝΑΣ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΣ PCMASTERάς!

Οι γνώσεις σας για το περιοδικό είναι αναμφίβολα απίστευτες! Σε τέτοιο βαθμό, μάλιστα, που δύο τινά μπορεί να συμβαίνουν: ή κλέψατε στο ερωτηματολόγιο, κάτι που σημαίνει ότι είστε επιεικώς απαράδεκτος, ή διαβάζετε το "PC Master" χρόνια, καταγράφοντας τα πάντα. Μπράβο σας, είστε ένας φανατικός αναγνώστης, το καμάρι του περιοδικού μας. Ξέρετε κάθε είδους λεπτομέρεια για τα reviews μας, τους συντάκτες, ακόμα και αυτά που τραβάνε στη δουλειά τους, σε βαθμό που προσεγγίζει τα επίπεδα φανατισμού. Για να είμαστε απόλυτα ειλικρινείς, το συμβάν αυτό μας ψιλοτρομάζει (μας παρακολουθείτε μυστικά;). Ο φανατισμός ποτέ δεν είναι καλός και καλά θα κάνατε να κουλάρετε ελαφρώς. Αρχίστε να εξερευνάτε νέες πτυχές της ζωής πέρα από το PC σας και θα μας θυμηθείτε. Το σίγουρο είναι πάντως πως ανήκετε στην "elite" των αναγνωστών μας!

ΒΑΘΜΟΙ 80-99:
ΕΙΣΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ!

Συγχαρητήρια, είστε από τους αναγνώστες που χαιρόμαστε να έχουμε. Μπορεί να μην είστε αυθεντικός PCmasterάς, αλλά σίγουρα έχετε προοπτικές. Εχετε μπει σε μεγάλο βαθμό στη λογική του "PCM". Ωστόσο ξεχνάτε κάτι πολύ σημαντικό: στο "PCM" δεν υπάρχει λογική! Κρατήστε το στο νου σας και είμαστε σίγουροι ότι στο επόμενο τεστ θα τα πάτε πολύ καλύτερα.

ΒΑΘΜΟΙ 60-79:
ΔΕΝ ΜΑΣ ΤΑ ΛΕΤΕ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ!

Χμμ, δεν δίνετε και πολλή σημασία στις σελίδες μας, έτσι δεν είναι; Είτε είστε σχετικά νέος αναγνώστης, οπότε δεν είστε σε θέση να γνωρίζετε πολλά πράγματα και καταστάσεις, ή είστε από τους επιφανειακούς αναγνώστες, εκείνους δηλαδή που δεν εμβαθύνουν σε όσα διαβάζουν. Και στις δύο περιπτώσεις είστε απαράδεκτος. Είμαι σίγουρος ότι δεν διαβάζετε ολόκληρα τα reviews μας, αλλά στέκεστε κυρίως στις βαθμολογίες, ενώ -άκουσον, άκουσον- αφήνετε και ορισμένες στήλες χωρίς καν να τους ρίξετε μια ματιά!!! Τέλος πάντων, υπάρχει ελπίδα και για εσάς, αρκεί να αλλάξετε πλήρως την κοσμοθεωρία σας.

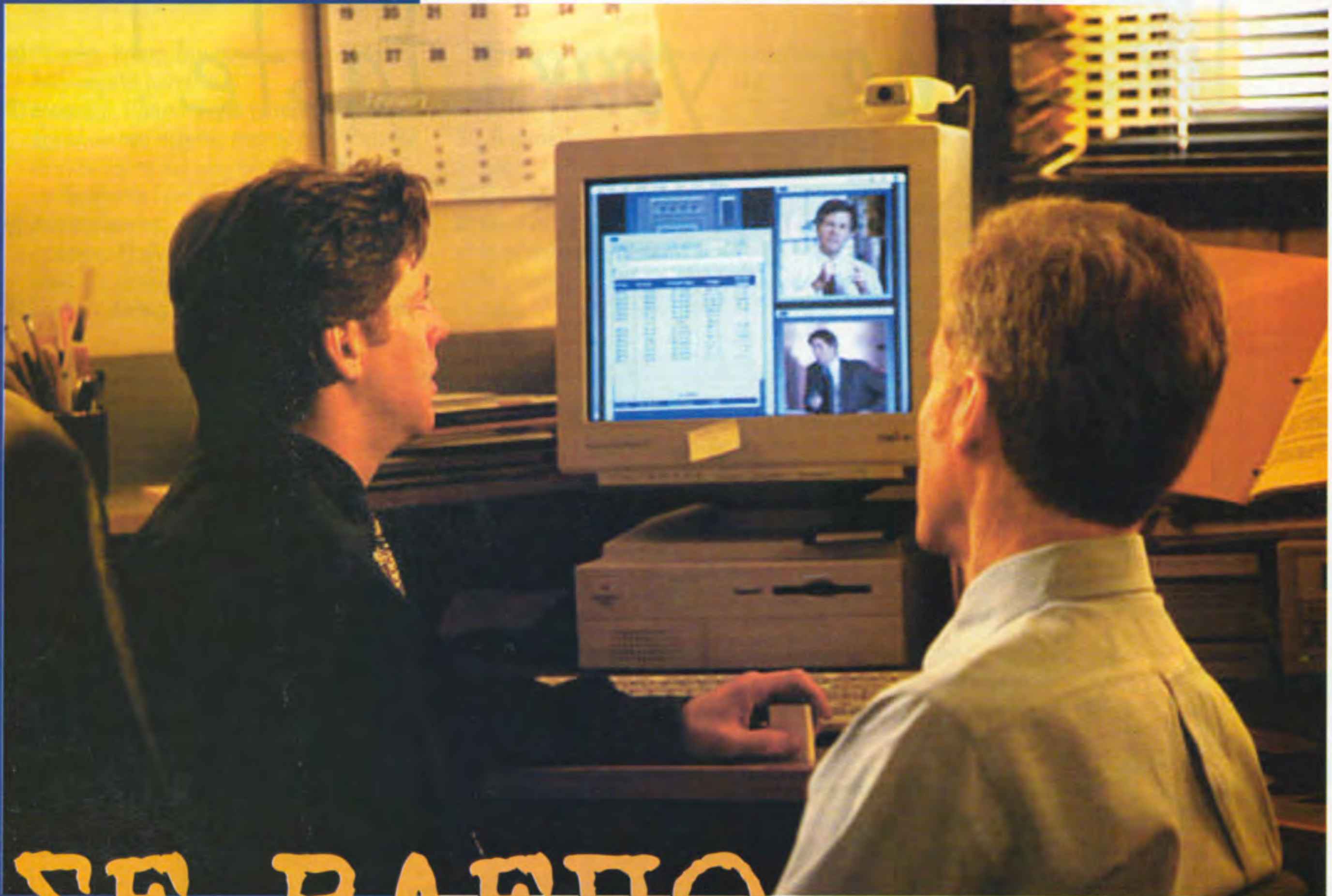
ΒΑΘΜΟΙ 35-59:
ΕΙΣΤΕ ΑΚΑΤΟΝΟΜΑΣΤΟΣ!

Ειλικρινά δεν βρίσκω λόγια για να περιγράψω το άτομό σας! Δεν ξέρω τι τρέχει στο μυαλό σας, αλλά σίγουρα θα σας οδηγήσει σε δισεπίλυτα ψυχολογικά προβλήματα, σε απροσάρμοστη κοινωνική κατάσταση, αφήστε που εγγυημένα τα σεξουαλικά σας δεν θα βρίσκονται στην καλύτερη δυνατή κατάσταση. Είστε τραγική φιγούρα αναγνώστη και το μόνο που φαντάζει ως λύση είναι να κλειστείτε σε μοναστήρι και να αναζητήσετε μετάνοια από το Θεό. Διότι ο Θεός μπορεί να συγχωρεί, το "PC Master" όμως ποτέ!

ΒΑΘΜΟΙ ΚΑΤΩ ΑΠΟ 35:
ΕΙΣΤΕ ΡΟΜΠΑ ΞΕΚΟΥΜΠΩΤΗ!

Και λίγα σας σέρνω! Ξέρετε ελάχιστα πράγματα για το περιοδικό μας, κάτι που μας οδηγεί σε πολύπλοκες αφαιρετικές σκέψεις, και αυτό γιατί κάτι τέτοιο απλώς δεν εξηγείται από κανέναν μαθηματικό νόμο! Αποψή μου είναι πως πρέπει να εκδιωχθείτε από κάθε μορφής κοινωνικό σύνολο, ενώ καλό θα ήταν να αναφέρετε το αποτέλεσμα αυτού του ερωτηματολογίου σε κάθε γνωστό σας για να σας απομονώσει ως άτομο εξαιρετικά επικίνδυνο. Αν, πάντως, σας αρέσουν τα βραβεία, περάστε από τα γραφεία του περιοδικού (αν και είμαι σίγουρος ότι δεν θα ξέρετε καν πού είναι - αν είναι δυνατόν!) για να παραλάβετε το βραβείο της ξεκούμπωτης ρόμπας, καθώς και το τυπικό γιαούρτωμα, με γιαούρτια Α'-Α', που φυλάει ο εκδότης στο ψυγείο του για τέτοιες περιπτώσεις. Ντροπή σας!


Imagine your taste!
Jeronimo Groovy
Παναγή Τσαλδάρη 24 & Νικολάου Πλαστήρα, 151 27 Μελίσσια Τηλ.: 613 4444 Fax.: 803 2562
Lois . Lois CREATIVE STUDIO ΤΗΛ.: 01. 976 5516 Food styling: Δημήτρης®



ΣΕ ΒΛΕΠΩ... ΨΗΦΙΑΚΟ!

Επικοινωνήστε με ήχο και εικόνα μέσω ISDN

Μέχρι πρόσφατα το ISDN αποτελούσε μάλλον... ανέκδοτο για τη χώρα μας. Σήμερα, όμως, μία σύνδεση ISDN σάς παρέχεται από τον ΟΤΕ γρήγορα, είναι φθηνή και συμφέρει, αφού προσφέρει άριστη ποιότητα μετάδοσης ήχου αλλά και εικόνας και δύο γραμμές σε... ένα καλώδιο! Διστάζετε να το τολμήσετε; Διαβάστε το ακόλουθο κείμενο και θα αλλάξετε γνώμη!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Ο τομέας των τηλεπικοινωνιών -το ξέρετε πια οι περισσότεροι από εσάς- έχει αναδειχθεί σήμερα στον πιο δυναμικά αναπτυσσόμενο κλάδο της παγκόσμιας τεχνολογικής αγοράς. Η ανάπτυξη της τεχνολογίας δημιούργησε με τη σειρά της νέες ανάγκες στους καταναλωτές, οι οποίες εκφράστηκαν σύντομα με τη μορφή νέων, υψηλών απαιτήσεων, υπηρεσιών και σταδιακά αναπτύχθηκε η επιθυμία για τη δημιουργία ενός ενιαίου δικτύου τηλεπικοινωνιών, που θα έδινε λύση στα συνηθισμένα προβλήματα του παρελθόντος. Την επιθυμία αυτή ήρθε να καλύψει πριν από δεκαέξι χρόνια η Διεθνής Συμβουλευτική Επιτροπή Τηλεφωνίας & Τηλεγραφίας (CCITT), με αποτέλεσμα τη γέννηση του ISDN (Integrated Service Digital Network), του "ψηφιακού δικτύου ολοκληρωμένων (ενοποιημένων) υπηρεσιών", που ήρθε να προσφέρει ενοποιημένη εξυπηρέτηση ενός ευρέως φάσματος υπηρεσιών με την υπάρχουσα υποδομή που ξέρουμε όλοι (δισύρματα χάλκινα καλώδια όπως αυτά του ΟΤΕ που έχουμε σπίτι μας), όπως μετάδοση φωνής, δεδομένων, κειμένου και, φυσικά, video conferencing.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ISDN

Το ISDN, λοιπόν, είναι ένα δίκτυο που παρέχει ψηφιακή σύνδεση σε όλη του την έκταση, υποστηρίζει ένα ευρύ πεδίο υπηρεσιών, στις οποίες οι συνδρομητές έχουν εύκολη και άμεση πρόσβαση, και χαρακτηρίζεται από ψηφιο-

ποιημένη μετάδοση της πληροφορίας από άκρο σε άκρο, με ρυθμό υψηλότερο από αυτόν που γνωρίζαμε έως σήμερα και τυποποιημένη και ομοιόμορφη προσπέλαση στο δίκτυο. Σας μπερδέψαμε; Λίγο ακόμη, αξίζει τον κόπο...

Το ISDN ως αμιγώς ψηφιακή σύνδεση μεταφέρει συνεχώς 64.000bit ανά δευτερόλεπτο, ενώ η σύζευξη δύο καναλιών με το ευρέως υποστηριζόμενο πρωτόκολλο MLPPP δίνει επιπλέον τη δυνατότητα συνδέσεων ακόμη και στα 128Kbits. Από το γεγονός αυτό φαίνεται πως δεν είναι καν δυνατή η σύγκριση ISDN και 56K, καθώς όλα πλην ίσως του κόστους συνηγορούν με μεγάλη διαφορά υπέρ του ISDN, που αποδεικνύεται σαφώς πιο γρήγορο και αξιόπιστο. Τώρα, τα ξεκαθαρίσαμε τα πράγματα, έτσι;

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ISDN

Για να δούμε, όμως, τι θα κερδίσετε από το ISDN. Το ISDN αφορά σε ένα σύνολο από νέες δυνατότητες και υπηρεσίες, οι οποίες πριν από λίγα χρόνια εισήχθησαν στα τηλεφωνικά κέντρα του ΟΤΕ και τις οποίες μπορούν να εκμεταλλευτούν οι συνδρομητές του, δηλαδή εσείς κι εμείς, για τις διάφορες εφαρμογές τηλεπικοινωνιών (επικοινωνία φωνής, data, Internet κ.λπ.).

Τα σημαντικότερα και εμφανέστερα πλεονεκτήματα του ISDN είναι τα ακόλουθα:

- Ταχύτερη και ποιοτικά ανώτερη ψηφιακή μετάδοση, λιγότερο ευαίσθητη στα παράσιτα τόσο στο τηλεφωνικό δίκτυο όσο και στη μετάδοση δεδομένων
- Ασφαλέστερη μετάδοση χωρίς τον κίνδυνο λαθών
- Απλοποιημένη και τυποποιημένη καλωδίωση
- Καλύτερη και πιο αποτελεσματική χρήση του τηλεφωνικού δικτύου
- Προσπέλαση σε πολλές εφαρμογές μέσω μόνο μίας σύνδεσης

Ετσι, ο συνδρομητής απολαμβάνει νέες, προηγμένες υπηρεσίες & εφαρμογές, πολλαπλές συνδέσεις στην ίδια πρόσβαση και βέβαια αξιόπιστες, υψηλής ποιότητας συνδέσεις.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ ISDN

Πού μπορεί, όμως, στην πράξη να αξιοποιηθεί το ISDN; Ενα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματά του είναι η δυνατότητα υλοποίησης εφαρμογών που προσαρμόζονται στις ιδιαίτερες απαιτήσεις του χρήστη.

Το ISDN μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μεταφορά δεδομένων παρέχοντας υψηλές ταχύτητες μετάδοσης (έως 128Kbps) και αξιοπιστία. Η μεγάλη ταχύτητα μετάδοσης και ο αξιόπιστος τρόπος επικοινωνίας συμβάλλουν στη μεταφορά αρχείων δεδομένων μεταξύ των υπολογιστών μειώνοντας τον απαιτούμενο χρόνο επικοινωνίας, με άμεσο αποτέλεσμα τη μείωση του κόστους σε σύγκριση με τα συμβατικά μέσα μετάδοσης.

Μία σημαντική υπηρεσία είναι η επικοινωνία με εικόνα και φωνή, η οποία επιτυγχάνει απευθείας σύνδεση των δύο συμμετεχόντων και δεν απαιτεί την ύπαρξη προσωπικού υπολογιστή παρά μόνο ειδικά εικονοτηλέφωνα (βιντεοτηλέφωνα), τα οποία εκτός από το αριθμητικό πληκτρολόγιο διαθέτουν ενσωματωμένη κάμερα και οθόνη υγρών κρυστάλλων. Η κάμερα ψηφιοποιεί ό,τι βρίσκεται στο οπτικό πεδίο της και στέλνει το ψηφιοποιημένο σήμα μέσω της ISDN σύνδεσης στην οθόνη του δεύτερου συνομιλητή. Η διαδικασία είναι αμφίδρομη, άρα οι δύο συνομιλητές έχουν εκτός από φωνητική και οπτική επαφή. Υπάρχουν συστήματα με κάμερες μεγάλου οπτικού πεδίου, τα οποία χρησιμοποιούνται για επικοινωνία μέσω φωνής και εικόνας μεταξύ ομάδων ανθρώπων, όπως είναι οι μαθητές μίας τάξης και η δασκάλα ή ο δάσκαλός τους. Στην περίπτωση που υπάρχει διαθέσιμος προσωπικός υπολογιστής, είναι δυνατή η μετατροπή του σε εικονοτηλέφωνο με τον κατάλληλο εξοπλισμό, ο οποίος αποτελείται από κάρτα ψηφιοποίησης, μικρόφωνο, ηχεία και κάμερα. Αλλες υπηρεσίες είναι οι ακόλουθες: τηλε-εργασία, τηλε-εκπαίδευση, τηλεϊατρική, τηλεδιάσκεψη - video conferencing.

> **Οι υπηρεσίες του ISDN παρουσιάζουν ευρεία ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια στις ΗΠΑ και την Ευρώπη, αφού αποτελούν την υψηλής ταχύτητας και παράλληλα ολιγοδάπανη τεχνολογία που υποστηρίζει πολλαπλές εφαρμογές υψηλών απαιτήσεων από πλευράς bandwidth.**

ΤΗΛΕΔΙΑΣΚΕΨΗ: ΣΕ ΒΛΕΠΩ ΚΑΙ ΜΕ ΒΛΕΠΕΙΣ!

Μέσω της τηλεδιάσκεψης παρέχεται η δυνατότητα επικοινωνίας με φωνή και εικόνα μέσω μίας γραμμής ISDN και ενός εικονοτηλεφώνου ή του Διαδικτύου. Στη συνέχεια θα ασχοληθούμε μόνο με την περίπτωση του Internet και θα βασιστούμε στο παράδειγμα χρήσης ενός γνωστού προγράμματος της Microsoft, του NetMeeting.

Το NetMeeting είναι ένα ειδικό λογισμικό που επιτρέπει την αμφίδρομη επικοινωνία δύο ή περισσότερων ατόμων μέσω του Internet ή οποιουδήποτε άλλου δικτύου, επικοινωνία που μπορεί να γίνει με φωνή (τηλεφωνία), γραπτό κείμενο (chatting) ή εικόνα, ενώ παράλληλα παρέχει μεγάλη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε τόσο για διασκέδαση όσο και για εργασία, αφού πρόκειται για ένα ισχυρότατο εργαλείο, που επιτρέπει τη ζωντανή επικοινωνία και συνεργασία ανάμεσα σε χρήστες υπολογιστών.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ NETMEETING

Ο χρήστης του NetMeeting, σε συνδυασμό με μία τηλεφωνική γραμμή ISDN, μπορεί να στείλει και να λάβει κινούμενη εικόνα και ήχο, να συνεργαστεί ταυτόχρονα με άλλους σε ένα κοινό πρόγραμμα, ακόμη και να εργαστεί σε κάποιον απομακρυσμένο υπολογιστή. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η ύπαρξη και η χρήση του κατάλληλου hardware. Μη φανταστείτε, όμως, ακριβές και περίπλοκες συσκευές. Το NetMeeting απαιτεί απλώς κάμερα και κάρτα ήχου (συν ηχεία και μικρόφωνο) και δεν χρειάζεται και τον τελευταίο Pentium για να... δείξει τις αρετές του. Επιπλέον, δεν χρειάζεται απαραίτητα σύνδεση στο Internet, αφού μπορεί να λειτουργήσει και με ένα απλό καλώδιο null modem (παράλληλο ή σειριακό)! Βέβαια, κάτι τέτοιο δεν ανήκει και στα εξυπνότερα πράγματα του κόσμου, αφού η επικοινωνία δύο χρηστών υπολογιστών, οι οποίοι απέχουν λίγα μέτρα μεταξύ τους, μέσω του NetMeeting φαντάζει άκρως κωμική και αγγίζει τα όρια του παραλόγου. Ετσι, εμείς θα ασχοληθούμε εδώ μόνο με την επικοινωνία μέσω Internet.

Σημειωτέον πως το πρόγραμμα λειτουργεί καλύτερα με μία πολύ γρήγορη σύνδεση, άρα απαιτείται μεγάλη προσοχή στην επιλογή τόσο

ΤΙΜΟΛΟΓΙΑ ΟΤΕ (ΙΣΧΥΟΥΝ ΑΠΟ 22/11/1999)

	ΑΚΕΡΑΙΟ ΤΙΜΟΛΟΓΙΟ	ΜΕΙΩΜΕΝΟ ΤΙΜΟΛΟΓΙΟ
Αστική συνδιάλεξη	7 δρχ./1 λεπτό	7 δρχ./2 λεπτά
Υπεραστική συνδιάλεξη εντός νομού	7 δρχ./1 λεπτό	7 δρχ./2 λεπτά
Υπεραστική συνδιάλεξη σε διαφ. νομό (έως 45χλμ.)	7 δρχ./1 λεπτό	3,5 δρχ./1 λεπτό
Υπεραστική συνδιάλεξη σε διαφ. νομό (45-85χλμ.)	45 δρχ./1 λεπτό	35,5 δρχ./1 λεπτό
Υπεραστική συνδιάλεξη σε διαφ. νομό (μεγ. από 85χλμ.)	62 δρχ./1 λεπτό	49 δρχ./1 λεπτό
Διεθνής συνδιάλεξη προς χώρες Ε.Ε.	125 δρχ./1 λεπτό	98 δρχ./1 λεπτό
Διεθνής συνδιάλεξη προς ΗΠΑ-Καναδά	100 δρχ./1 λεπτό	100 δρχ./1 λεπτό
Διεθνής συνδιάλεξη προς Αυστραλία	125 δρχ./1 λεπτό	98 δρχ./1 λεπτό
Διεθνής συνδιάλεξη προς Ιαπωνία	140 δρχ./1 λεπτό	115 δρχ./1 λεπτό
Σύνδεση Internet PSTN (ΕΠΑΚ-ΠΕΑΚ)	120 δρχ./60 λεπτά	60 δρχ./60 λεπτά
Σύνδεση Internet ISDN (ΕΠΑΚ-ΠΕΑΚ)	120 δρχ./60 λεπτά	60 δρχ./60 λεπτά
Απλή βασική πρόσβαση ISDN	20.000 δρχ. εφάπαξ τέλος	
Απλή βασική πρόσβαση ISDN	6.000 δρχ. μηνιαίο πάγιο	





του φορέα παροχής υπηρεσιών Internet (ISP) όσο και του modem που θα αγοράσετε. Εμείς δοκιμάσαμε με το NetMod της Intracom που παρέχει δωρεάν ο ΟΤΕ (αφού υποβάλλετε αίτηση για σύνδεση ISDN) και... κάναμε τη δουλειά μας, χωρίς καν να χρειαστεί να αγοράσουμε ISDN modem της αγοράς (κόστος ίσο προς λίγες δεκάδες χιλιάδες δραχμές).

Ας δούμε, όμως, αναλυτικότερα το θέμα. Αμέσως μετά την εκκίνηση το πρόγραμμα συνδέεται αυτόματα με τον εξ ορισμού directory server, αλλά εσείς μπορείτε να αλλάξετε τη ρύθμιση αυτή. Αφού επιλέξετε το άτομο με το οποίο θέλετε να συνδεθείτε (θα δούμε στη συνέχεια τι εννοούμε), δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο Call (Κλήση). Αμέσως θα ξεκινήσει η διαδικασία σύνδεσης και, αν το άλλο άτομο έχει ρυθμίσει το πρόγραμμά του έτσι ώστε να δέχεται αυτόματα κάθε κλήση, τότε μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα θα έχετε συνδεθεί μεταξύ σας. Επιπλέον, αν έχετε και κάμερα συνδεδεμένη στον υπολογιστή σας, τότε αυτή είναι δυνατό να παράγει σήμα στο ειδικό παράθυρο του NetMeeting. Για να συμβεί αυτό αρκεί να πατήσετε το πλήκτρο Play, που βρίσκεται κάτω αριστερά από το παράθυρο βίντεο. Αμέσως μόλις γίνει η σύνδεση, το παράθυρο αυτό θα σταματήσει να προβάλλει το δικό σας σήμα (θα σταματήσετε, δηλαδή, να βλέπετε την αφεντιά σας) και θα συνεχίσει με το σήμα βίντεο του ατόμου με το οποίο συνδεθήκατε. Αν ο συνομιλητής σας δεν έχει δυνατότητες για βίντεο ή απλώς δεν θέλει να σας στείλει σήμα βίντεο, τότε θα εξαφανιστεί το σήμα σας και θα φαίνεται μόνο το λογότυπο του NetMeeting. Σε οποιαδήποτε περίπτωση, αν επιθυμείτε να βλέπετε τι στέλνετε (δηλαδή, το δικό σας σήμα βίντεο), μπορείτε να επιλέξετε View>Picture in Picture.

Αν μιλήσετε στο μικρόφωνο, το άλλο άτομο θα σας ακούσει - ανάλογα μπορείτε να ακούσετε κι εσείς ό,τι πει. Από τη στιγμή αυτή και έπειτα, είστε σίγουροι ότι έχει γίνει η σύνδεση και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα περιφερειακά προγράμματα του NetMeeting χωρίς κανένα πρόβλημα.

Για να τερματίσετε μία κλήση, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο ειδικό πλήκτρο End Call.

Οταν σας καλεί κάποιος, έχετε διπλή ειδοποίηση από τον υπολογιστή σας: ακουστική (ένα κουδούνισμα τηλεφώνου ακούγεται από τα ηχεία σας) αλλά και οπτική (ένα ειδικό παράθυρο εμφανίζεται στην οθόνη και σας ρωτά αν δέχεστε ή απορρίπτετε την κλήση). Αν δεν επιθυμείτε να δέχεστε κλήσεις για ένα χρονικό διάστημα, μπορείτε να δώσετε την εντολή Call>Do not Disturb. Αν, πάλι, επιθυμείτε να λαμβάνετε αυτόματα κάθε κλήση χωρίς να εμφανίζεται το παράθυρο που ρωτά αν την αποδέχεστε, πρέπει να δώσετε την εντολή Call>Automatically Accept Calls.

Ας δούμε τώρα μία άλλη περίπτωση. Αν επιθυμείτε να συνδεθείτε σε συγκεκριμένο ILS server για να επικοινωνήσετε με συγκεκριμένα άτομα, τότε, αντί να φέρνετε στο προσκήνιο τον Κατάλογο (Directory) για να δείτε αν και ποιος είναι συνδεδεμένος, μπορείτε να καλέσετε το άτομο που ψάχνετε απευθείας. Γνωρίζοντας την ηλεκτρονική διεύθυνση (e-mail) του ατόμου που θέλετε να καλέσετε, δεν έχετε παρά να τη γράψετε στο ειδικό πλαίσιο του NetMeeting (βρίσκεται επάνω από το παράθυρο του βίντεο) και να πατήσετε το Enter ή να κάνετε κλικ στο πλήκτρο Place Call. Επίσης, μπορείτε να κάνετε την ίδια κλήση χωρίς να έχετε συνδεθεί στον συγκεκριμένο ILS server. Αρκεί να γνωρίζετε τον ILS server που επισκέπτεται συχνότερα και τη διεύθυνση e-mail που δηλώνει στο NetMeeting. Σε αυτή την περίπτωση, γράφετε στο ειδικό πλαίσιο τη διεύθυνση NetMeeting. Θυμίζουμε πως με τον όρο Διεύθυνση NetMeeting εννοούμε τη διεύθυνση του τύπου: <όνομα ILS server>/<διεύθυνση e-mail>.

Για να γίνει απευθείας σύνδεση υπολογιστή με υπολογιστή, πρέπει αυτός που καλεί να γράψει μέσα στο ειδικό πλαίσιο κλήσης (βρίσκεται επάνω από το παράθυρο βίντεο) ένα από τα εξής:

- e-mail διεύθυνση (π.χ. pandri@gmx.de)
- το όνομα του υπολογιστή. Μπορείτε να το ορίσετε ή να το διαβάσετε, αν μεταβείτε στον Πίνακα Ελέγχου (Control Panel) και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιο Network. Από εκεί επιλέγετε την καρτέλα Αναγνώριση (Identification). Το όνομα του υπολογιστή αναφέρεται στο πλαίσιο Ονομα Υπολογιστή (Computer Name).
- τον αριθμό του τηλεφώνου του ατόμου που καλείτε.
- την IP διεύθυνση του υπολογιστή (αποτελείται από τέσσερις ομάδες ψηφίων, του τύπου 195.242.138.142). Αν δουλεύετε σε εταιρικό δίκτυο, τότε είναι γενική πρακτική η IP διεύθυνση να αναγράφεται σε ειδικό αυτοκόλλητο που έχει κολλήσει ο υπεύθυνος του δικτύου επάνω στην οθόνη ή άλλο εξωτερικό σημείο του υπολογιστή. Αν δεν υπάρχει κάτι τέτοιο ή αν η σύνδεση γίνεται μέσω Internet, μπορείτε να βρείτε την IP διεύθυνση με το πρόγραμμα Winipcfg. Για να το εκτελέσετε πρέπει να κάνετε τα εξής: Εναρξη> Εκτέλεση>winipcfg (ή Start> Run>winipcfg, αν διαθέτετε την αγγλική έκδοση των Windows 98) και κλικ στο πλήκτρο OK.

ΠΡΟΪΟΝΤΑ ISDN

Στην ελληνική αγορά κυκλοφορούν σήμερα αρκετές συσκευές ISDN (τηλέφωνα, modems). Χαρακτηριστικά θα αναφερθούμε στα προϊόντα της Intracom και του ΟΤΕ.

Η εταιρία Intracom έχει δραστηριοποιηθεί τόσο στην ανάπτυξη υλικού και λογισμικού όσο και στην κατασκευή προϊόντων ISDN για τα κέντρα του ΟΤΕ. Μία οικογένεια προϊόντων που ανέπτυξε και διαθέτει ήδη στον ΟΤΕ είναι τα "έξυπνα" τερματικά δικτύου ISDN τύπου NT1, τα οποία δίνουν νέες δυνατότητες επικοινωνίας, όχι μόνο στις επιχειρήσεις αλλά και στους οικιακούς χρήστες, λόγω της συνεχούς εξάπλωσης του Internet. Με αυτά ένας οικιακός χρήστης μπορεί να έχει ταυτόχρονα σύνδεση με το Internet και συνομιλία μέσω της τηλεφωνικής συσκευής του, χωρίς να χρειάζεται επιπλέον τηλεφωνική γραμμή. Δύο τύποι Network Terminator (NT) κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά: ο απλός, που δίνει στο συνδρομητή τη δυνατότητα να συνδέσει μέχρι και οκτώ ψηφιακές συσκευές (τηλέφωνα, fax κ.λπ.), και ο σύνθετος, που εκτός των οκτώ ψηφιακών συσκευών παρέχει τη δυνατότητα σύνδεσης έως και δύο αναλογικών συσκευών (τα αναλογικά τηλέφωνα, τα κοινά fax, dial-up modems κ.λπ.).

Ο ΟΤΕ διαθέτει δύο συσκευές για εικονοδιασκέψεις, οι οποίες απευθύνονται σε οικιακούς χρήστες. Πρόκειται για τις Compact Vision και Vison. Οι συσκευές αυτές καλύπτουν άνετα τις ανάγκες οποιουδήποτε θέλει να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία ISDN για να επικοινωνήσει από το σπίτι του, με εικόνα και ήχο, με τους φίλους του.

Τέλος, το πρόγραμμα Chat είναι πολύ χρήσιμο για τις περιπτώσεις που συμμετέχετε σε ένα meeting (σύσκεψη), αν έχετε κακή λήψη στην εικόνα ή/και τον ήχο ή, ακόμη, αν υπάρχει οποιοδήποτε άλλο πρόβλημα με το hardware που χρησιμοποιείτε. Ετσι, ακόμη κι αν τίποτε άλλο δεν λειτουργεί, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι με το Chat θα μπορέσετε να συνεννοηθείτε οπωσδήποτε. Για να ξεκινήσει το πρόγραμμα Chat, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο ομώνυμο εικονίδιο του προγράμματος ή να δώσετε την εντολή Tools>Chat ή, τέλος, να πατήσετε το συνδυασμό πλήκτρων Ctrl+T και στην οθόνη σας θα εμφανιστεί το παράθυρο του προγράμματος Chat. Από δω και πέρα μπορείτε πια να "μιλάτε" γραπτά με όποιο άτομο επιθυμείτε μέσω NetMeeting.

ISDN: ΠΑΡΟΝ & ΜΕΛΛΟΝ

Οι υπηρεσίες του ISDN παρουσιάζουν ευρεία ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια στις ΗΠΑ και την Ευρώπη, αφού αποτελούν την υψηλής ταχύτητας και παράλληλα ολιγοδάπανη τεχνολογία που υποστηρίζει πολλαπλές εφαρμογές υψηλών απαιτήσεων από πλευράς bandwidth. Κύριο λόγο δείχνει να έχει το χαμηλό κόστος χρήσης του ISDN σε σχέση με τις ανταγωνιστικές λύσεις για τη μετάδοση δεδομένων σε ταχύτητες μεγαλύτερες από εκείνες των συμβατικών γραμμών. Σημαντική εξέλιξη στο χώρο του ISDN αποτελεί επίσης η ολοένα ευρύτερη υιοθέτηση της τεχνολογίας από κατασκευαστές υπολογιστών. Στις αγορές της Αμερικής και της Ευρώπης κυκλοφόρησε το 1999 σημαντικός αριθμός προϊόντων που υποστηρίζουν το ISDN, ενώ αρκετή έμφαση δίνεται στον τομέα της τηλεδιάσκεψης. Βέβαια, στον αντίποδα αυτών των ενθαρρυντικών εξελίξεων βρίσκονται αφ' ενός η ανάγκη αναβάθμισης της τηλεπικοινωνιακής υποδομής για την παροχή υπηρεσιών ISDN και αφ' ετέρου το υψηλό κόστος χρήσης της τεχνολογίας για τα μέσα νοικοκυριά. Πάντως, το δεύτερο στοιχείο δείχνει να... βελτιώνεται στη χώρα μας μετά τις νέες χρεώσεις.

Στην Ελλάδα, ο ΟΤΕ έχει εισαγάγει την πιλοτική-εμπορική λειτουργία του ISDN από το 1995 για την παροχή υπηρεσιών από ψηφιακά κέντρα, εξυπηρετώντας αστικές περιοχές με ιδιαίτερα ανεπτυγμένη επιχειρηματική δραστηριότητα. Δυστυχώς, το ISDN στην Ελλάδα δεν έχει εξαπλωθεί μέχρι σήμερα με τον ίδιο ρυθμό όπως στις άλλες ευρωπαϊκές χώρες, αν και υπάρχει ζήτηση από το κοινό. Στο πλαίσιο, λοιπόν, αυτής της πελατοκεντρικής αντίληψης που διέπει τον ΟΤΕ τον τελευταίο καιρό, ελπίζουμε ότι το ISDN θα βρει το δρόμο του και στην Ελλάδα και θα ακολουθήσει τους ρυθμούς ανάπτυξης των εταίρων του στην Ευρώπη και την Αμερική.

ΠΩΣ ΘΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΕΤΕ ΜΕΣΩ NETMEETING

Αποκτήστε τηλεφωνική σύνδεση ISDN (συμπληρώνοντας αίτηση στο γραφείο του ΟΤΕ της περιοχής σας και πληρώνοντας εφάπαξ τέλος 20.000 δρχ. για βασική πρόσβαση).

Αποκτήστε modem ISDN
(αν δεν χρησιμοποιήσετε το NetMod της Intracom, που παρέχει δωρεάν ο ΟΤΕ).

Αγοράστε τον εξοπλισμό σας
κάρτα ήχου (full duplex), ηχεία, μικρόφωνο και βιντεοκάμερα (καλύτερα USB).

Αποκτήστε πρόσβαση ISDN στο Διαδίκτυο
(απευθυνθείτε σε κάποια εταιρία παροχής υπηρεσιών Internet).

Εφοδιαστείτε με το Microsoft NetMeeting 3.01
Πρέπει να το κατεβάσετε από το Internet συνδεόμενοι στη διεύθυνση www.microsoft.com/windows/netmeeting/download/ ή να εγκαταστήσετε τα νέα Windows 2000.

Εγκαταστήστε το Microsoft NetMeeting 3
(δώστε τα στοιχεία σας, επιλέξτε σύνδεση ISDN και ρυθμίστε τη στάθμης εγγραφής).

Για να επικοινωνήσετε με κάποιον απευθείας:
Γράψτε στο παράθυρο κλήσης ένα από τα εξής στοιχεία: την e-mail διεύθυνσή του, την IP διεύθυνση του υπολογιστή του (από Start/Run/Winipcfg.exe) ή το όνομα του υπολογιστή του (από Control Panel/Network/Identification/ Computer Name.

Για να επικοινωνήσετε με κάποιον μέσω ILS server:
Επιλέξτε την εντολή Call/Log on to $ILS_server και κατόπιν Call/Directory, για να δείτε ποιοι άλλοι είναι συνδεδεμένοι εκεί.

Για να καλέσετε κάποιον πατήστε επάνω στο όνομά του, δεξί κλικ/Call.

Αν δεν δέχεται κλήσεις, θα λάβετε σχετικό μήνυμα και μπορείτε να του στείλετε e-mail.

Αν δέχεται κλήσεις, σε λίγο θα έρθετε σε επαφή μαζί του.

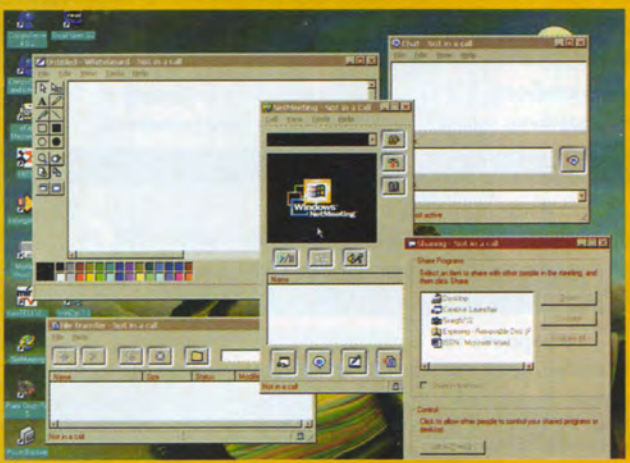
Για να στέλνετε εικόνα: Tools/Options/Video/Automatically Send Video...
Για να ελέγχετε την εικόνα σας: View/Picture in Picture ή View/New Window.

Αν δεν έχει βιντεοκάμερα ή δεν θέλει να τη χρησιμοποιήσει, θα δείτε το λογότυπο του NetMeeting.

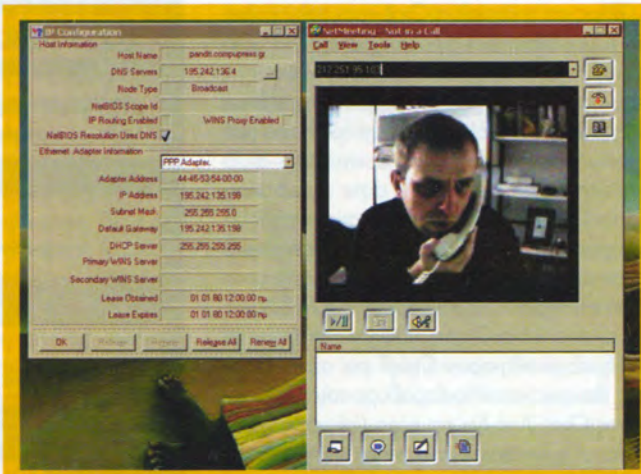
Αν έχει κι αυτός βιντεοκάμερα, πατήστε Play και... θα τον δείτε.

Για να τερματίσετε μια κλήση, επιλέξτε End Call.

ΣΥΝΟΜΙΛΩΝΤΑΣ ΜΕΣΩ ISDN



1 Ανοίγω την εφαρμογή: Εδώ βλέπετε την αρχική οθόνη του NetMeeting με όλα τα παράθυρα ανοιχτά.



2 Αυτό είναι το βασικό παράθυρο του NetMeeting και δίπλα (αριστερά του) το παράθυρο του Winipcfg. Οπως βλέπετε, δεν έχω συνδεθεί ακόμη και το IP μου είναι 195.242.135.198.



3 Ο συνομιλητής μου μού έστειλε το δικό του IP (212.251.95.200) και τον καλώ...



4 ...αλλά αυτή τη στιγμή είναι σε meeting (γκρρρ!@#$%#&Æ) και θα ξαναπροσπαθήσω αργότερα.

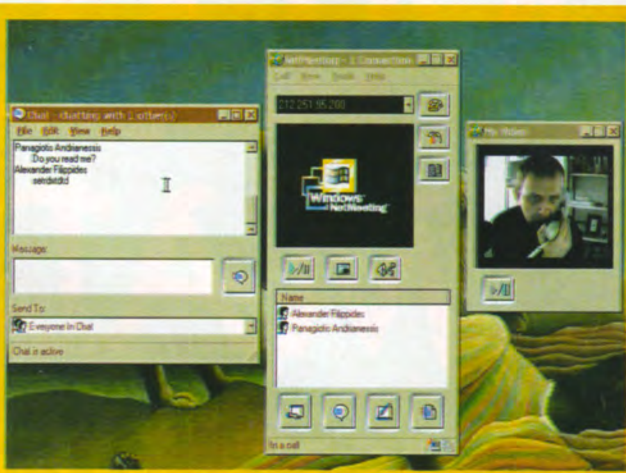


5 Πράγματι, δοκιμάζω λίγο αργότερα. Στην αρχή... με βλέπω διπλό (!) και αποφασίζω...

ΣΕ ΒΛΕΠΩ... ΨΗΦΙΑΚΟ!



6 ...τουλάχιστον να μικρύνω το... ένα πρόσωπό μου!



7 Λίγο προτού συνδεθώ αποφασίζω να συνομιλήσω γραπτά με τον κύριο Φιλιππίδη. Όλα καλά, με "βλέπει" και τον "βλέπω"!



8 Ωσπου σε λίγα δευτερόλεπτα, η πολυπόθητη εικόνα του έρχεται! Αυτό ήταν! Συνομιλία μέσω NetMeeting (σύνδεση ISDN) με εικόνα και ήχο.



9 Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για το ISDN και τις δυνατότητές του, σας συστήνουμε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση www.go-isdn.gr όπου θα βρείτε ένα πολύ καλό ελληνικό site με ειδήσεις, συμβουλές και παρουσιάσεις προϊόντων.

MUD MADNESS

Σαν το παλιό, καλό κρασί...

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΝΑΛΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΑΡΘΡΟ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ 2ο CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ



Λίγες σταγόνες βροχής αρχίζουν αργά αργά να πέφτουν πάνω στα φύλλα των δέντρων. Μια σαγηνευτική ησυχία περιτριγυρίζει τον νεαρό μαθητευόμενο μάγο Olack και τον σύντροφό του, πολεμιστή Dagon. Είναι σίγουροι πως πίσω από αυτή την ησυχία κρύβεται κάτι δαιμονικό και απαίσιο. Καθώς προχωρούν βόρεια μέσα στο δάσος και με επιφύλαξη για το τι μπορεί να τους περιμένει, φτάνουν στο άνοιγμα μιας τρομακτικά σκοτεινής σπηλιάς. Στέκονται σκεπτικά ο ένας δίπλα στον άλλο.

"Ασ' το πάνω μου για αρχή" ψιθυρίζει ο μάγος στο φίλο του πολεμιστή και αρχίζει να απαγγέλλει δυνατά ένα spell. Ξαφνικά ένας κεραυνός από τον ουρανό πέφτει με τρομακτική μανία μέσα στη σπηλιά και ακούγεται ένα ουρλιαχτό που θα έκανε τον οποιονδήποτε να ευχόταν να μη βρισκόταν εκεί εκείνη τη στιγμή. Σχεδόν ταυτόχρονα ακούγεται ένα βαθύ και σατανικό γέλιο και μέσα από τη σπηλιά ξεπροβάλλει με μίσος και μένος ένας τεράστιος δράκος έτοιμος να κατασπαράξει τους δύο ήρωες. Ο μάγος Olack βγάζει από το σάκο του το βιβλίο με τα spells και αρχίζει να το ξεφυλλίζει βιαστικά. Ο πολεμιστής Dagon βγάζει μια κραυγή μίσους, τραβά το σπαθί του και το κρατά στο ένα του χέρι, ενώ στο άλλο κρατά ένα τσεκούρι, και ορμά με μίσος κατά- πάνω στον τεράστιο δράκο. Η μάχη αναμένεται να είναι φοβερή.

Του Ορφέα Σπηλιωτόπουλου
Mulder_18@hotmail.com

Είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι από εσάς έχετε ακούσει είτε από φίλους είτε από γνωστούς για τα παιχνίδια AD&D (Advanced Dungeons and Dragons). Παιχνίδια που δεν έχουν καμία σχέση με τους υπολογιστές και στα οποία συνήθως λαμβάνουν μέρος τουλάχιστον τρία άτομα. Τα παιχνίδια αυτά έχουν να κάνουν με φανταστικούς κόσμους, όπου οι παίκτες (πάντα ανάμεσά τους υπάρχει ένας που αναλαμβάνει το ρόλο του Story Teller ή αλλιώς Dungeon Master ή DM) υποδύονται έναν χαρακτήρα τον οποίο επιλέγουν και δημιουργούν οι ίδιοι (π.χ. μάγο, πολεμιστή, ξωτικό κ.λπ.), ενώ λύνουν γρίφους, σφάζουν δράκους (και... συμπαίκτες, βέβαια) και γενικά "ζουν" μέσα σε αυτόν τον φανταστικό κόσμο.

Ερχόμενοι στις μέρες μας, ένα τέτοιο στυλ παιχνιδιού δεν θα μπορούσε φυσικά να λείπει από το Internet, όπου όλο και περισσότερος κόσμος ασχολείται με το γνωστό on-line gaming. Τι ακριβώς είναι, λοιπόν, τα MUD games; Ποια είναι η προϊστορία τους; Πώς μπορούμε να παίξουμε σε ένα MUD game; Ολες οι απορίες σας θα λυθούν στη συνέχεια.

ΤΙ ΕΣΤΙ MUD;

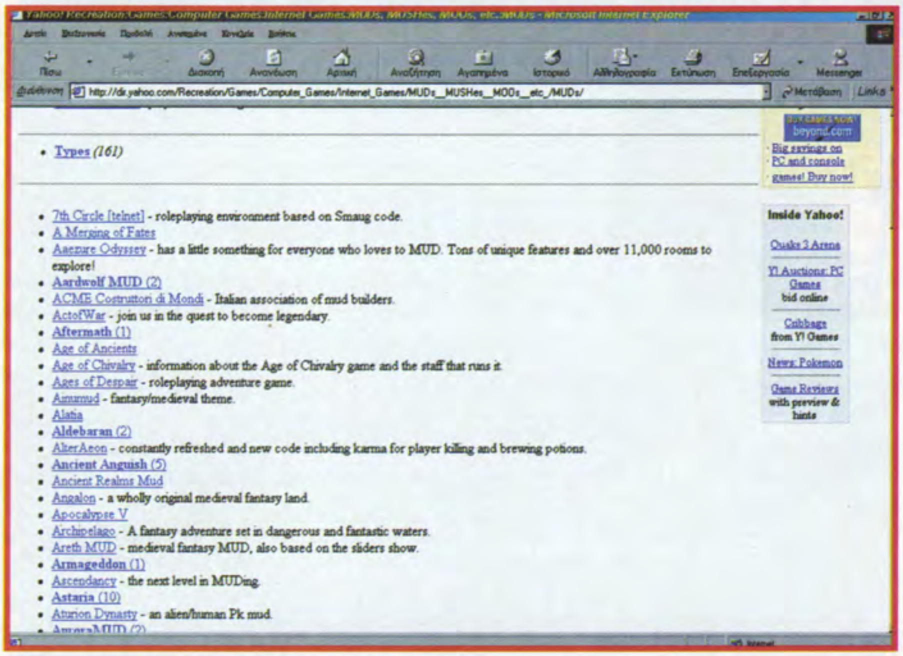
Τα MUD (Multi User Dungeons) games είναι παιχνίδια για πολλούς χρήστες στο Internet, βασισμένα σε Role Playing Games, όπως το Dungeons & Dragons. Τα παιχνίδια αυτά είναι 100% σε περιβάλλον text (δηλαδή, δεν έχουν γραφικά), ενώ κάποιος μπορεί να συμμετέχει σε αυτά μέσω Telnet ή κάποιου MUD client (προγράμματα ειδικά φτιαγμένα για να σύνδεση σε servers που παρέχουν MUD). Ενα παιχνίδι MUD είναι τόπος κοινωνικής συγκέντρωσης σε έναν κόσμο φανταστικό, μεσαιωνικό ή ακόμα και μελλοντικό.

Οι συμμετέχοντες φτιάχνουν συνήθως έναν χαρακτήρα φανταστικό που να τους αρέσει και να τους αντιπροσωπεύει στο παιχνίδι.

Ολη η δράση υλοποιείται μέσα από τις γραπτές εντολές του παίκτη και, πιστέψτε με, αν δεν είστε οπλισμένοι με υπομονή προκειμένου να μάθετε με τον καιρό όλες τις εντολές που θα σας χρειαστούν, καλύτερα να ασχοληθείτε με τίποτε άλλο (εγώ, ευτυχώς, αντέχω ακόμα!). Το μεγάλο συν των MUD games είναι ότι τα πάντα εκτυλίσσονται σε μία κεντρική οθόνη, κάτι το οποίο σε καθηλώνει μπροστά της και δεν σου επιτρέπει να ξεφύγεις από την παρακολούθηση της εξέλιξης του παιχνιδιού, αφού είναι πάντοτε real time και κατά συνέπεια οι εντολές σου έχουν άμεση ανταπόκριση. Αν και ο σκοπός σου στα πιο πολλά MUDs είναι να μαζέψεις πόντους και να ανέβεις στην ιεραρχία, οι ηθικοί κώδικες και οι κανόνες που ορίζονται μέσα στα MUDs κάνουν το στυλ αυτών των παιχνιδιών μοναδικό. Δεν μπορείς, για παράδειγμα, να μπεις σε ένα MUD για πρώτη φορά και να αρχίσεις να σφάζεις από την πρώτη στιγμή κόσμο και κοσμάκη όπως ο Conan (άσε που είναι εγγυημένο ότι θα τις φας), ούτε να παρενοχλείς τους άλλους χρήστες με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, χαλώντας έτσι το όλο παιχνίδι.

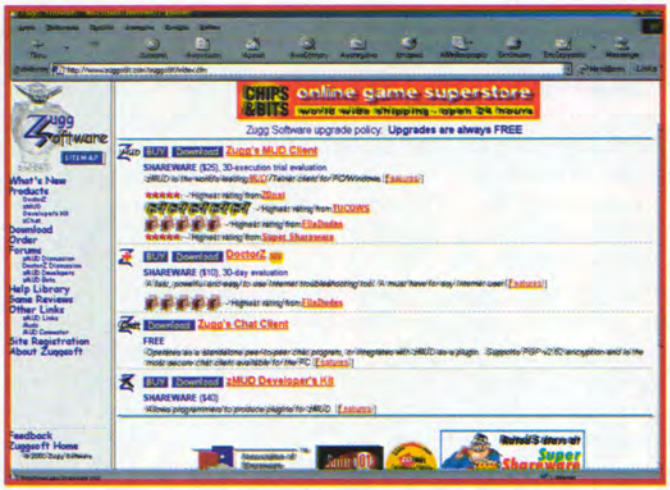
ΑΠΟ ΠΟΤΕ ΥΠΑΡΧΟΥΝ;

Το πρώτο MUD είχε γραφτεί σε κώδικα μηχανής Macro-10 (κώδικας μηχανής για Dec-10 συστήματα) την άνοιξη του 1979, στο Πανεπιστήμιο του Essex στην Αγγλία, από τον Roy Trubshaw, ο οποίος στη συνέχεια -και αφού

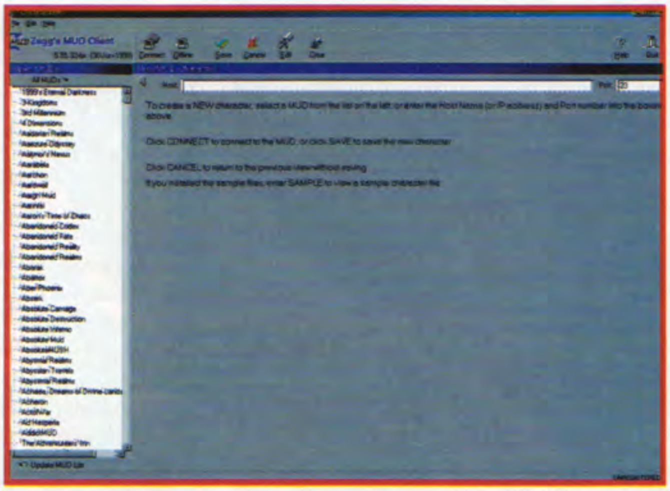


Ψάχνοντας στο Yahoo! για MUD games.

MUD MADNESS



Στη σελίδα της Zuggsoft, της εταιρίας που έφτιαξε το zMUD, μπορείτε να βρείτε την πιο πρόσφατη έκδοσή του (trial δυστυχώς).



Η λίστα με τα γνωστά MUDs στα αριστερά και τα κενά πεδία στα δεξιά για να μπείτε σε κάποιον MUD server που δεν βρίσκεται στη λίστα.

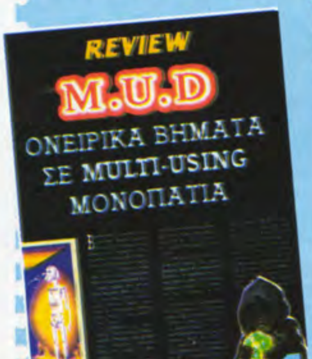
διαπίστωσε ότι οι απαιτήσεις του παιχνιδιού που κατασκεύαζε ήταν μεγαλύτερες (σε υπολογιστική μνήμη), το έγραψε ξανά σε BCPL, σε συνεργασία με τον Richard Bartle. Βέβαια, τα προβλήματα στον προγραμματισμό και το design της όλης δομής του παιχνιδιού (από κάποιο σημείο και έπειτα ο Roy Trubshaw έφυγε από το Πανεπιστήμιο του Essex και ανέλαβε το όλο project ο Bartle) ήταν τεράστια και η βάση δεδομένων από την οποία αντλούσε πληροφορίες το παιχνίδι (όπως για τα διάφορα rooms) ήταν αρχικά μία και σχετικά μικρή.

Οι πρώτοι παίκτες που μπήκαν σε εκείνο το MUD ήταν από την Αμερική τού τότε ArpaNet, μέσω μίας πειραματικής σύνδεσης με το Πανεπιστήμιο του Essex. Στη συνέχεια άρχισαν να μπαίνουν μόνο φοιτητές του Πανεπιστημίου και αργότερα και ο υπόλοιπος κόσμος της Αγγλίας. Από τότε ξεκίνησε η εξέλιξη των παιχνιδιών αυτού του είδους και συνεχίζεται μέχρι σήμερα.

Αξίζει να σημειώσουμε εδώ ότι τα δικαιώματα του πρώτου MUD είχε αποκτήσει η CompuServe στην Αμερική και το παιχνίδι είχε ονομαστεί "British Legends".

ΑΠΟ ΤΟ PIXEL ΣΤΟ PC MASTER

Τα MUDs, που κλείνουν πάνω κάτω μία εικοσαετία ύπαρξης, έχουν αποτελέσει ξανά στο παρελθόν άρθρο περιοδικού του χώρου. Συγκεκριμένα, στο γνωστό σε όλους (τους "παλιούς") "Pixel" και στο τεύχος 34 (Ιούνιος1987) ο Αντώνης Λεκόπουλος έγραφε:



"Η υπόθεση του multi-using είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Υπάρχει ένα μεγάλο host computer (συνήθως VAX), που τρέχει το πρόγραμμα.

Οι παίκτες τώρα επικοινωνούν μαζί του μέσα απ' το modem και παίρνουν μέρος στο παιχνίδι, καθένας για λογαριασμό του. Ετσι ο καθένας που συναντάτε κατά καιρούς στο δρόμο σας δεν ελέγχεται απ' τον υπολογιστή, αλλά από κάποιον άλλο χρήστη.

Το MUD είναι ένα text adventure game, που τρέχει πάνω σε ένα VAX, κάπου στο Λονδίνο. Η υπόθεσή του είναι αρκετά απλή και κάπως διαφορετική απ' την υπόθεση των κλασικών adventures.

Αρχίζετε, λοιπόν, το παιχνίδι με το χαρακτηρισμό Novice (αρχάριος) και με έναν βαθμό στο ενεργητικό σας. Σκοπός σας είναι, αρχικά, να επιζήσετε, να συγκεντρώσετε πόντους και ανάλογα με αυτούς ν' ανέβετε ιεραρχικά.

Οπωσδήποτε το MUD (Multi User Dungeon) είναι το κάτι άλλο. Η αίσθησή του ξεφεύγει από τα όρια των συνηθισμένων παιχνιδιών, ακόμα και των πιο καλών, και μπαίνει στα χωράφια του φανταστικού.

Ακόμη και αν δεν είστε φίλοι των text adventure παιχνιδιών, θα το αγαπήσετε μετά τα πρώτα 20 λεπτά της επικοινωνίας σας μαζί του.

Λοιπόν, αυτό που σε εθίζει και σε κάνει να παίζεις με τις ώρες, χωρίς να αισθάνεσαι κούραση παρά μόνο μια παράξενη ηδονή, είναι η αίσθηση ότι πίσω απ' όλες αυτές τις καταστάσεις που αντιμετωπίζεις στο monitor σου δεν υπάρχουν τα ποδαράκια ενός επεξεργαστή, αλλά τα δάχτυλα ενός άλλου ανθρώπου που βρίσκεται χιλιόμετρα μακριά σου.

Αυτό σε κάνει να σκέφτεσαι ότι είναι ίσως και ακατόρθωτο να πετύχεις το σκοπό σου, γιατί μια μηχανή είναι πάντα κατώτερη απ' τον εγκέφαλό σου. Ενας άνθρωπος, όμως;

Ως τελευταία λέξη σ' αυτό τον μικρό περίπατο στην ονειρική χώρα του MUD παραθέτουμε το slogan του, που ανταποκρίνεται απόλυτα στην πραγματικότητα: 'You haven't lived until you've died in Mud...'

Μας καταγοήτευσε."

ΕΝΑΣ CLIENT ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ... ΚΑΝΕΙ ΤΗ ΖΩΗ ΜΑΣ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΗ!

Για να παίξει κάποιος MUD έχει δύο επιλογές: ή να χρησιμοποιήσει Telnet client ή να χρησιμοποιήσει κάποιον MUD client. Και επειδή πλέον στις μέρες μας σχεδόν όλοι όσοι παίζουν MUD χρησιμοποιούν MUD client (λόγω ευκολίας σε σχέση με το Telnet), αυτό θα σας προτείνουμε και εμείς.

Στο δεύτερο συνοδευτικό CD-ROM μας αυτόν το μήνα θα βρείτε στην ενότητα "Extras" τους σημαντικότερους MUD clients που υπάρχουν σήμερα, με τους οποίους θα μπορέσετε εύκολα και γρήγορα να μπείτε στο θαυμαστό κόσμο των MUDs.

Ας τους δούμε, όμως, αναλυτικά.

zMUD Το zMUD της ZuggSoft είναι ίσως ο δημοφιλέστερος client για παιχνίδια MUD. Στο zMUD 5.55 θα δείτε στο επάνω μέρος της οθόνης την μπάρα με τα χρήσιμα κουμπάκια Connect, Offline, New, Edit, Delete και View. Μπορεί το zMUD να μη διαθέτει μεγάλο μενού

επιλογών αλλά αυτά που έχει -πιστέψτε με- αρκούν και περισσεύουν!

Σε πρώτη φάση, όταν κάποιος το εγκαταστήσει για πρώτη φορά και το τρέξει, πατάει το button New. Θα αναρωτηθείτε εύλογα: "Και γιατί να μην πατήσω το Connect ή οποιοδήποτε άλλο κουμπί;". Η απάντηση με πολύ απλές λέξεις είναι ότι, πατώντας το New, μπορείτε να θαυμάσετε την τεραστίων διαστάσεων λίστα με MUD που περιλαμβάνει ο client. Η λίστα έχει τόσα παιχνίδια που είναι ομολογουμένως υπεραρκετά για να καταναλωθούν ατελείωτες ώρες μπροστά στην οθόνη σας!

Πατήστε μία φορά επάνω στο όνομα ενός από τα MUD games στη λίστα για να διαβάσετε λεπτομέρειες σχετικά με το συγκεκριμένο MUD και κάνετε διπλό κλικ επάνω του για να συνδεθείτε σε αυτό. Μην απογοητευτείτε αν διαπιστώσετε ότι μερικά MUDs έχουν κλείσει ή έχουν αλλάξει διεύθυνση. Γι' αυτό δεν ευθύνονται οι προγραμματιστές του zMUD αλλά οι υπεύθυνοι κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά.

Οταν συνδεθείτε σε κάποιο MUD, μέσω του zMUD αυτόματα το πρόγραμμα δημιουργεί ένα εικονίδιο με το όνομα του παιχνιδιού στην κεντρική οθόνη του. Αυτό διευκολύνει από την άποψη ότι μόλις τρέξετε τον client, δεν θα χρειαστεί να κατευθυνθείτε πάλι στο New για να επιλέξετε ξανά το παιχνίδι που παίζατε το προηγούμενο βράδυ. Απλώς θα κάνετε ένα διπλό κλικ επάνω στο εικονίδιό του.

Το εικονίδιο αυτό μπορείτε να το κάνετε delete, σε περίπτωση που, για παράδειγμα, δεν σας άρεσε το συγκεκριμένο MUD, ή μπορείτε να το κάνετε Edit. Κάνοντάς το Edit εμφανίζονται τα στοιχεία του MUD, όπως ο Host, το Port του, ο τίτλος του MUD, η ονομασία που έχει στο εικονίδιο συντόμευσης, η IP address του και το είδος του. Εδώ σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε ping στον server για να δείτε αν "ζει" και τι ταχύτητα επιστροφής δεδομένων έχετε από τον server σε εσάς. Ακριβώς δίπλα από τα στοιχεία του MUD, τα οποία και μπορείτε να αλλάξετε, υπάρχουν τα στοιχεία του χαρακτήρα σας, όπως το Name και το Password, τα οποία σώζονται στο Autolog Wizard που εμφανίζεται κάθε φορά που συνδέεστε για πρώτη φορά σε ένα MUD, εκτός και αν τον απενεργοποιήσετε.

PORTAL Ενας άλλος πολύ καλός client είναι το Portal. Αν και ελάχιστα πιο πολύπλοκος από το zMUD, ο Portal έρχεται να κάνει και αυτός με τη σειρά του τη ζωή μας κάπως πιο εύκολη.

Στην κεντρική οθόνη του Portal έχουμε το Player Profile Creation Wizard (quickstart), ο οποίος διευκολύνει στη δημιουργία ενός νέου χαρακτήρα και στην επιλογή των κόσμων που θα παίζεις με αυτόν. Το Work With the Player Profiles επιτρέπει σε κάποιον να επεξεργαστεί

ΟΙ ΠΙΟ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΣΤΑ MUDs

Αφού εισέλθετε στον κόσμο με τη μορφή του χαρακτήρα που έχετε δημιουργήσει, θα προσέξετε στην οθόνη ότι δεν είστε μόνοι. Θα δείτε κι άλλους να μιλάνε (π.χ. Olack says: "Has anyone seen Dagon?") ή να κινούνται (π.χ. Dio arrives from West) και όχι μόνο. Οι συνηθέστερες εντολές (αν και μπορείτε πάντα να γράψετε κάποιο "help" στη γραμμή εντολών) είναι:

N North για να προχωρήσετε κατά ένα "δωμάτιο" βόρεια.

S South για να προχωρήσετε κατά ένα "δωμάτιο" νότια.

E East για να προχωρήσετε κατά ένα "δωμάτιο" ανατολικά

W West για να προχωρήσετε κατά ένα "δωμάτιο" δυτικά

L Look για να δείτε γύρω σας το περιβάλλον (την περιγραφή, σε περίπτωση που δεν προλάβατε να τη διαβάσετε), τα αντικείμενα που βρίσκονται στο έδαφος (όπως κλειδιά, πτώματα κ.λπ.) και φυσικά ποιοι άλλοι βρίσκονται στον ίδιο χώρο με εσάς

Look at <name> Για να πάρετε την περιγραφή κάποιου που βρίσκεται στο ίδιο "δωμάτιο" με εσάς

Say <αυτό που θέλετε να πείτε> Για να πείτε κάτι το οποίο θα ακουστεί μόνο στο "δωμάτιο" στο οποίο βρίσκεστε

Tell <name> <αυτό που θέλετε να πείτε> Για να πείτε σε κάποιον συγκεκριμένα μια φράση

Smile Για να χαμογελάσετε

Smile at <name> Για να χαμογελάσετε σε κάποιον συγκεκριμένα

Kill <name> Για να επιτεθείτε σε κάποιον ή κάτι

Get <ονομασία αντικειμένου> Για να πάρετε κάτι από το έδαφος (εναλλακτικά χρησιμοποιείται και το "take" σε πολλά παιχνίδια)

Hold <ονομασία αντικειμένου> Για να κρατήσετε κάτι που έχετε στο inventory σας στο πρώτο ελεύθερο χέρι σας

Laugh Για να γελάσετε

Drink <water ή κάτι πόσιμο> Συνήθως για να πιείτε νερό (εκτός αν είστε vampire)

Eat <ονομασία φαγώσιμου> Για να φάτε κάτι

Sit Για να κάτσετε

Stand up Για να σηκωθείτε

Sleep Για να κοιμηθείτε

Wake Για να ξυπνήσετε

Drop <ονομασία αντικειμένου> Για να αφήσετε κάτι που δεν επιθυμείτε να έχετε άλλο πάνω σας

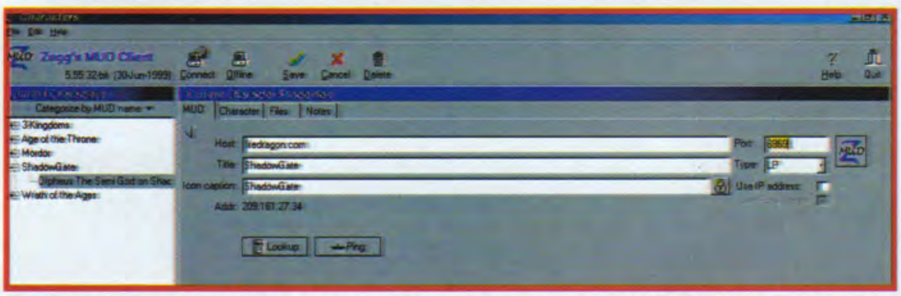
Inv Inventory για να δείτε τι κουβαλάτε πάνω σας. Σε περίπτωση που δεν δουλεύει αυτή η εντολή, δοκιμάστε να κάνετε look τον εαυτό σας

Save Για να σώσετε το χαρακτήρα σας με ό,τι έχει πάνω του προτού συνεχίσετε (δεν πιάνει πάντα και μερικές φορές για να κάνετε save το παιχνίδι, σας εξηγεί ότι πρέπει να κάνετε ορισμένα πράγματα πρώτα)

Exit ή Quit Για να αποσυνδεθείτε από το MUD το οποίο παίζατε

τους ήδη υπάρχοντες χαρακτήρες που έχει δημιουργήσει.

Στο Portal η δημιουργία ενός νέου χαρακτήρα για να παίξει σε κάποιο MUD είναι πολύ απλή υπόθεση, αφού ο Wizard που διαθέτει ο client γι' αυτή τη δουλειά κάνει πολύ απλές ερωτήσεις (π.χ. τι name και pass θέλετε να έχετε και σε ποιο παιχνίδι θέλετε να παίζετε με το συγκεκριμένο χαρακτήρα. Επίσης, σας ρωτά αν θέλετε να δημιουργήσει για λογαριασμό σας ένα login script για να βάζει το name και το password αυτόματα. Το τελευταίο δεν το συνιστώ, διότι, όπως παρατήρησα, σε πολλά MUDs δεν συγχρονιζόταν σωστά, με αποτέλε-



Στο παραθυρο αυτό του ZMUD βλέπουμε πληροφορίες για το παιχνίδι ShadowGate (host, port κ.λπ.) και μπορούμε να κάνουμε και Ping ή Lookup για να δούμε αν "ζει".

σμα να με πετάει μονίμως ο server έξω). Αφού δημιουργήσει κάποιος έναν χαρακτήρα και επιλέξει το MUD που θέλει, επανέρχεται στην κεντρική οθόνη του Portal, όπου, κάνοντας διπλό κλικ στον player που έχει δημιουργηθεί για το τάδε MUD, συνδέεται στο MUD αυτό.

Τόσο το Portal όσο και το zMUD διαθέτουν μία λίστα με αρκετά γνωστά MUDs, κάτι το οποίο αναμφισβήτητα αποτελεί ατού.

REALMS OF DESPAIR Ο client αυτός είναι ειδικά δημιουργημένος για να συνδέεται στο ομώνυμο MUD και μόνο! Το MUD αυτό είναι σε στυλ AD&D με μάγους, πολεμιστές κ.λπ. Ο client του Realms of Despair είναι πολύ εύχρηστος, ακόμη και αν πρόκειται μόνο για ένα και μοναδικό MUD. Αν σκεφτεί κάποιος ότι το μόνο που έχει να κάνει είναι να πατήσει Connect και να παίξει χρησιμοποιώντας τα έτοιμα κουμπάκια όπως τα Inv (Inventory), Drop και Look, τότε ίσως αξίζει να τον χρησιμοποιήσετε και να μπείτε στον ονειρικό κόσμο της "απόγνωσης".

MUCK CLIENT 2.13 Ο Muck Client κατεβάζει απότομα το επίπεδο φιλικότητας προς το χρήστη. Ο λόγος είναι μάλλον το γεγονός ότι ο δημιουργός ή οι δημιουργοί του ήθελαν απλώς να φτιάξουν έναν client για να αποφεύγουν οι χρήστες την οδυνηρή -αρκετές φορές- εμπειρία του απλού Telnet. Αφού κάποιος το εγκαταστήσει και το τρέξει, θα αντικρίσει έκπληκτος ένα... τίποτα (!) στην κεντρική οθόνη του Muck Client - τα μόνα που υπάρχουν είναι το γκρίζο του φόντο και τα τρία μενού πάνω πάνω, το Session, τα Tools και το Help.

Το πρόγραμμα έχει στη μνήμη ένα και μοναδικό MUD, αλλά δίνει τη δυνατότητα προσθήκης κι άλλων.

Πατώντας στο New Connection που βρίσκεται στο Session βρίσκουμε το ένα και μοναδικό παιχνίδι που προανέφερα, το Camelot, το οποίο είναι και αυτό AD&D τύπου, αν και όχι ό,τι καλύτερο υπάρχει στο χώρο. Κάνετε διπλό κλικ επάνω του για να συνδεθείτε σε αυτό, αν επιθυμείτε. Εάν γνωρίζετε το Host Name ή την IP διεύθυνση και το port ενός MUD, μπορείτε στο New Connection να τα εισαγάγετε και να μπείτε.

Στα Options του Tools δεν θα βρείτε πολλά. Απλώς μπορείτε να επιλέξετε γραμματοσειρά από το Font, το χρώμα του κειμένου και το χρώμα του background κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στο Muck Sessions, πάλι στα Options, μπορείτε να δημιουργήσετε μία λίστα με MUD servers, εάν και εφόσον γνωρίζετε το Host Name ή την IP και το Port.

Στα Settings των Miscellaneous μπορείτε να κάνετε ποικίλες ρυθμίσεις, όπως εάν το πρόγραμμα θα σας δείχνει το connection window με το που τρέχετε τον client.

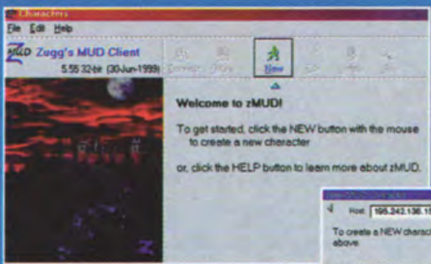
Τέλος, υπάρχει και επιλογή για χρησιμοποίηση του Web Proxy ή του Telnet Proxy ή κανενός από τους δύο.

ΤΕΣΣΕΡΑ MUDs ΠΟΥ ΔΟΚΙΜΑΣΑΜΕ ΚΑΙ ΣΑΣ ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ!

Δεν μπορούσαμε φυσικά να μη δοκιμάσουμε και να μη σας προτείνουμε τουλάχιστον τέσσερα από τα χιλιάδες MUDs που υπάρχουν στο Internet. Το καθένα ξεχωριστό από το άλλο σε θεματολογία και όλα δοκιμασμένα μέσα από το zMUD, αφού είναι ο πιο πολυχρησιμοποιημένος client στις μέρες μας. Τα παιχνίδια αυτά είναι τα Grendel, Vampire Wars, Age of the Throne και 3 Kingdoms.

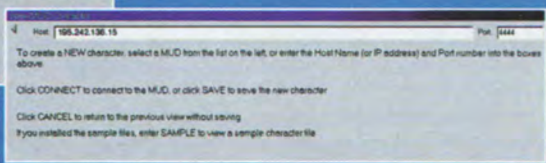
GRENDEL Το Grendel είναι ένα multiplayer παιχνίδι, που συνδυάζει στοιχεία role playing και adventure. Αρχικά κατασκευάζετε έναν χαρακτήρα (thane) και εν συνεχεία περιπλανιέστε στο μαγικό βασίλειο του βασιλιά των Δανών, του Hrothgar. Ο απώτερος σκοπός σας είναι να βρείτε και να σκοτώσετε το Grendel. Τι εστί Grendel; Πρόκειται για την ενσάρκωση του

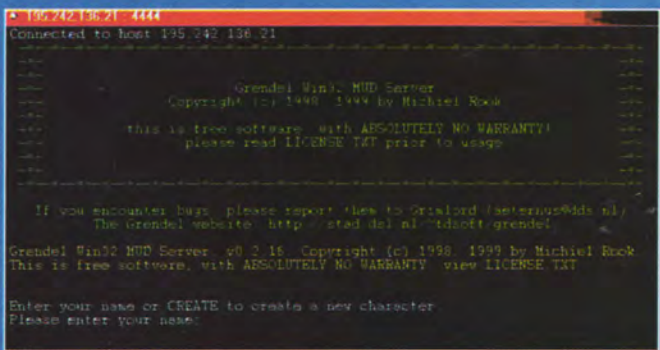
ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ GRENDEL



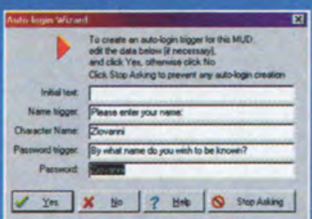
Αφού τρέξουμε το zMud, πηγαίνουμε στην επιλογή "New".

Εκεί δίνουμε το IP του host, καθώς και το port που αντιστοιχεί στο παιχνίδι που επιθυμούμε.





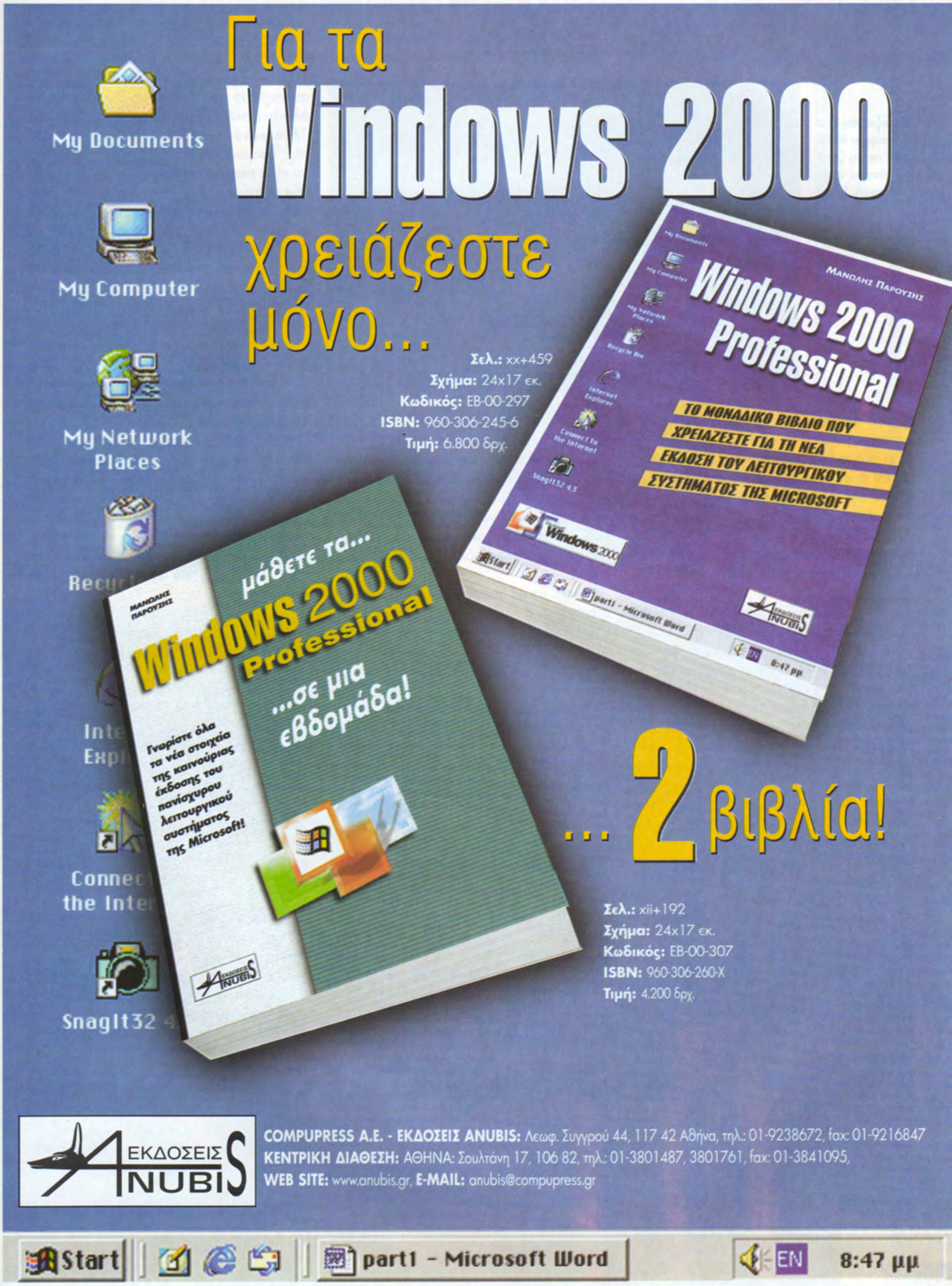
Αφού μπούμε στο παιχνίδι, πληκτρολογούμε create για να φτιάξουμε το χαρακτήρα μας.



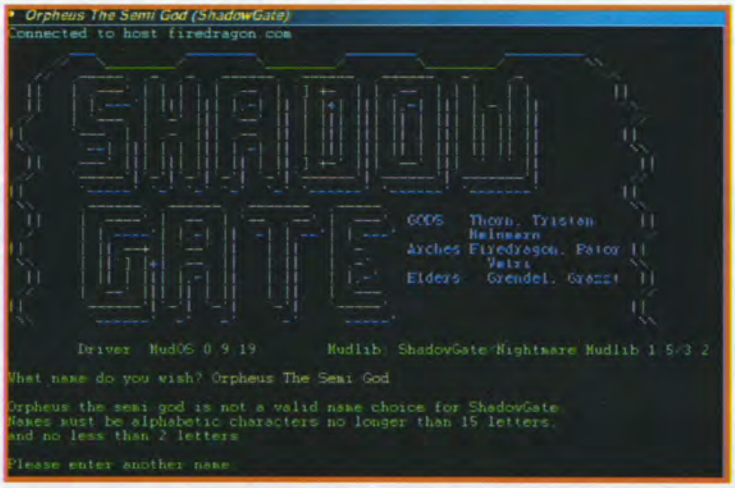
Κατόπιν δίνουμε τα στοιχεία (name, pass κ.λπ.) που επιθυμούμε.



Στη συνέχεια επιλέγουμε τη φυλή στην οποία θα ανήκει ο χαρακτήρας μας, καθώς και το φύλο μας, και βλέπουμε τα χαρακτηριστικά του. Πλέον είμαστε έτοιμοι να περιπλανηθούμε στο μαγικό κόσμο του παιχνιδιού.


Για τα
Windows 2000
χρειάζεστε
μόνο...
... 2 βιβλία!
Σελ.: xx+459
Σχήμα: 24x17 εκ.
Κωδικός: EB-00-297
ISBN: 960-306-245-6
Τιμή: 6.800 δρχ.
ΜΑΝΩΛΗΣ ΠΑΡΟΥΣΗΣ
Windows 2000 Professional
ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΟΥ
ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΤΗ ΝΕΑ
ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ MICROSOFT
ΜΑΝΩΛΗΣ ΠΑΡΟΥΣΗΣ
μάθετε τα...
Windows 2000 Professional
...σε μια εβδομάδα!
Γνωρίστε όλα τα νέα στοιχεία της καινούριας έκδοσης του πανίσχυρου λειτουργικού συστήματος της Microsoft!
Σελ.: xii+192
Σχήμα: 24x17 εκ.
Κωδικός: EB-00-307
ISBN: 960-306-260-X
Τιμή: 4.200 δρχ.
My Documents
My Computer
My Network Places
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
COMPUPRESS Α.Ε. - ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ: Σουλτάνη 17, 106 82, τηλ.: 01-3801487, 3801761, fax: 01-3841095,
WEB SITE: www.anubis.gr, E-MAIL: anubis@compupress.gr
Start
part1 - Microsoft Word
EN
8:47 μμ

MUD MADNESS



Νομίζω πως δεν υπάρχει MUD που να μη ζητά όνομα στην αρχή. Ιδού!

τρόμου και του κακού, που ζει σε μία σπηλιά γεμάτη τέρατα, η είσοδος της οποίας βρίσκεται κάτω από το βυθό μίας μαύρης λίμνης. Τη μορφή και τη φυλή στην οποία θα ανήκει ο χαρακτήρας σας τις επιλέγετε στην αρχή του παιχνιδιού, μέσα από 7 διαθέσιμες.

Το Grendel μπορεί να παιχθεί και μέσω του ελληνικού MUD server που σας προσφέρει το "PC Master" σε συνεργασία με την DigiCon.

VAMPIRE WARS Το Vampire Wars είναι ένα MUD που, όπως αντιλαμβάνεται κανείς μόνο από τον τίτλο, έχει να κάνει με τρισχαριτωμένα, καλόκαρδα και αιμοδιψή βαμπίρ: Ναι, καλά καταλάβατε, το όνειρό σας έγινε πραγματικότητα (αν είχατε ποτέ ένα τέτοιο όνειρο, καλύτερα να επισκεφθείτε τον ψυχίατρό σας)! Μπορείτε μέσα από το MUD αυτό να φτιάξετε έναν χαρακτήρα φανταστικό, ο οποίος θα είναι βαμπίρ. Τα vampires στον κόσμο του Vampire Wars (στο Realm του Vampire Wars, δηλαδή, για να χρησιμοποιήσουμε και λίγη ορολογία) είναι οργανωμένα σε clans, δηλαδή γενιές που σκοπό έχουν την επιβίωση. Το παιχνίδι, όπως άλλωστε παραδέχονται και οι δημιουργοί του, είναι μία παραλλαγή του γνωστού RPG Vampire Dark Ages (υπάρχει και το Masquerade) και είναι μια προσεγγιστική μεταφορά του σε MUD. Το παιχνίδι, φυσικά, δεν είναι τόσο αιμοβόρο όπως αρχικά μπορεί να νομίσει κάποιος, τούτο δε διότι υπάρχουν κανόνες και ηθικοί κώδικες που αν τους παραβιάσετε... σας "δαγκώνουν"!

Α, ναι... και μη δοκιμάσετε, με το που μπείτε στο παιχνίδι και μάθετε τις εντολές, να κάνετε kill κάποιον. Ακόμα και μεθύστακα αν πάτε να σκοτώσετε για να τον ξεζουμίσετε, θα σας πλακώσει στο ξύλο μέχρι να πεθάνετε, διότι πολύ απλά είστε ακόμη ανεκπαίδευτοι στη μάχη (ακόμη και αν είναι του δρόμου) και γενικότερα έχετε να φάτε πολλά ψωμιά (και μανιτάρια) μέχρι να εξελιχθείτε στα skills σας.

Εξερευνήστε το Realm του Vampire Wars ελεύθερα, μιλήστε με τους άλλους, πεθάνετε 5-6 φορές και αποφασίστε τι θα γίνετε! Η αιματηρή επιλογή... δική σας (μουαχάχά)!!

AGE OF THE THRONE Πόσοι από εσάς ονειρευόσαστε να ζήσετε στη Γαλλία της εποχής των μεγάλων αποκεφαλισμών (βλ. 18ος αιώνας); Να που υπάρχει MUD στο οποίο το όλο σκηνικό εκτυλίσσεται στη Γαλλία του 18ου αιώνα και συγκεκριμένα στο Παρίσι με τους δρόμους και γενικά όλες τις τοποθεσίες να είναι πιστή αντιγραφή εκείνης της εποχής. Μία μοναδική εμπειρία ομολογουμένως, ιδιαίτερα αν έχετε διαβάσει τους "Τρεις σωματοφύλακες" ή -έστω- έχετε δει την ταινία ή το "The man in the iron Mask". Στο MUD αυτό αποτελείτε τμήμα της κοινωνίας του Παρισιού και μπορείτε να ανεβείτε τα αξιώματα στην ιεραρχία της εκκλησίας και να γίνετε μέχρι και καρδινάλιος ή απλώς ένας από τους πλούσιους της εποχής. Η περιπλάνηση στα δρομάκια του Παρισιού του 18ου αιώνα είναι μοναδική εμπειρία που θα βάλει τη φαντασία σας σε ένα μαγευτικότατο ταξίδι (περάστε και μια βόλτα από το Λούβρο).

Με το που θα μπείτε στο παιχνίδι, δεν θα αργήσει η στιγμή που θα αναλάβετε κάποιο quest. Μπορεί να ζοριστείτε λίγο μέχρι να μάθετε να φωνάζετε και να παίρνετε άμαξα, αλλά όποιο πρόβλημα και να αντιμετωπίσετε, υπάρχουν άτομα στο παιχνίδι ειδικά για να σας βοηθήσουν! Μη χάσετε, λοιπόν, αυτό το ταξίδι στο χρόνο, που σίγουρα θα σας μείνει αξέχαστο!

3 KINGDOMS Το 3 Kingdoms είναι από τα παλαιότερα MUDs στο Διαδίκτυο. Η ονομασία προκύπτει από το γεγονός ότι το παιχνίδι φτιάχτηκε για τους πλέον απαιτητικούς χρήστες. Η θεματολογία του χωρίζεται σε τρία μέρη: τη φαντασία, την επιστήμη και το χάος(!). Στο 3 Kingdoms θα βρείτε 130-150 παίκτες ΠΑΝΤΑ on-line, ενώ συνολικά υπάρχουν πάνω από 3.500 ενεργοί χρήστες σε αυτό το MUD και αυξάνονται καθημερινά. Γιατί, λοιπόν, να μην είστε και εσείς ένας από αυτούς; (Μόνο και μόνο το ότι γίνεται απίστευτος σαματάς και τερτζελές εκεί μέσα φτάνει!)

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Νομίζω ότι πλέον θα πρέπει να αισθάνεστε έτοιμοι για να μπείτε και να εξερευνήσετε τους διάφορους κόσμους των MUDs. Πιστεύω ότι άπαξ και σας αρέσει αρχικά, θα κολλήσετε για ώρες ατελείωτες μπροστά στην οθόνη σας, ενώ ακόμη και όσοι δεν τα βρείτε τόσο του γούστου τους, ας μην τα απορρίψετε με την πρώτη ματιά, γιατί τα MUDs ενεργοποιούν τη φαντασία και ακονίζουν το μυαλό.

Ατελείωτοι κόσμοι σάς περιμένουν να τους επισκεφθείτε. Δεν έχετε παρά να τους γνωρίσετε, να τους εξερευνήσετε και να διαλέξετε ποιος γεμίζει πιο ευχάριστα τη φαντασία σας!

Olack has left the World of "PC - Master"...

ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΜΑΣ

Το περιοδικό μας, σε συνεργασία με την DigiCon, ετοίμασε για εσάς μία μεγάλη έκπληξη: Ο πρώτος ελληνικός MUD server είναι πλέον γεγονός! Από σήμερα κιόλας, αφού συνδεθείτε στην IP address 195.242.136.15 με τον client της αρεσκείας σας, μπορείτε να παίξετε τρία MUDs (Rom24, Grendel και Smaug) εντελώς δωρεάν, ενώ σύντομα προβλέπεται να επακολουθήσουν κι άλλα! Οι ports που πρέπει να δηλώσετε στον client είναι οι 3.000 για το Rom24, 4.000 για το Smug και 4.444 για το Grendel. Και, το κυριότερο απ' όλα, η πρόσβαση στον ελληνικό MUD server δεν πρόκειται να σας στοιχίσει ούτε μία δραχμή, αφού είναι εντελώς δωρεάν!

Αν, λοιπόν, θέλετε να ζήσετε κι εσείς τη μαγεία των MUDs και διαθέτετε πρόσβαση στο Internet, εγκαταστήστε τους clients που θα βρείτε στην κατηγορία extras του δεύτερου CD-ROM μας και... ένας φανταστικός κόσμος, γεμάτος περιπέτεια, σας περιμένει!

Μην παραλείψετε να επισκεφθείτε και τη homepage του ελληνικού MUD server στη διεύθυνση www.pcmaster.gr/muds, όπου θα βρείτε εκτός από αναλυτικές οδηγίες, και ένα forum για να εκφράσετε τις απόψεις σας, να συζητήσετε με άλλους παίκτες, να αναζητήσετε τη λύση σε τυχόν απορίες σας κ.λπ.

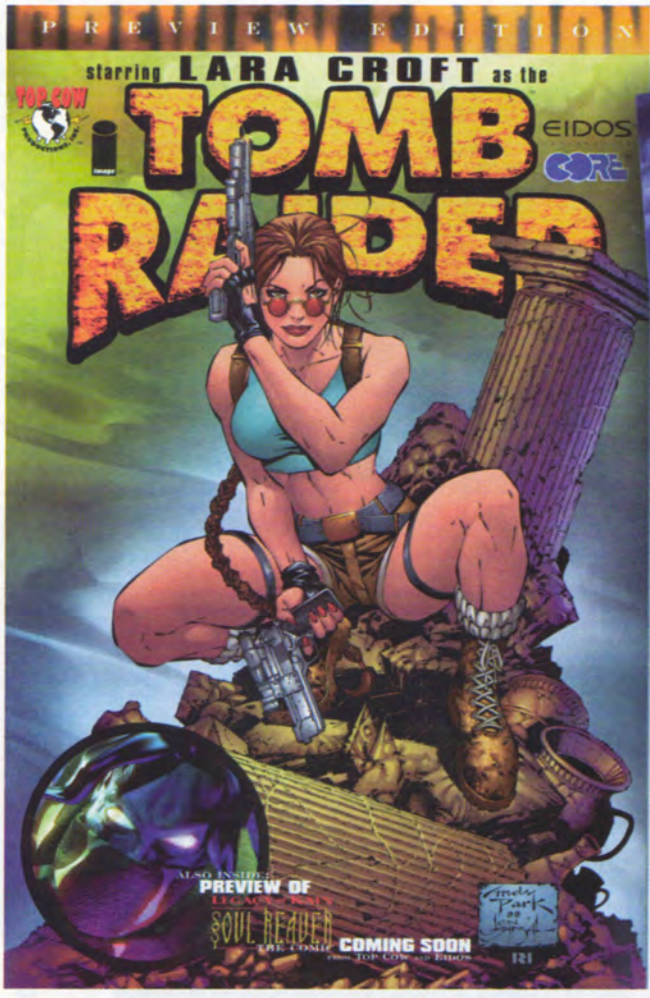

INVICTUS™
IN THE SHADOW OF OLYMPUS
MYTHOLOGICAL
REAL TIME
STRATEGY
ΩΣ ΕΡΜΑΙΟ ΤΩΝ ΠΕΡΙΣΤΑΣΕΩΝ
ΔΕΝ ΕΧΩ ΥΠΟΚΥΨΕΙ ΟΥΤΕ ΚΛΑΨΕΙ,
ΣΤΗΝ ΣΚΙΑ ΤΗΣ ΣΚΛΗΡΗΣ ΜΟΙΡΑΣ
ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΜΑΤΩΜΕΝΑ, ΑΛΛΑ Η ΨΥΧΗ ΜΟΥ ΑΝΥΠΟΤΑΚΤΗ.
I AM THE MASTER OF MY FATE;
I AM THE CAPTAIN OF MY SOUL.
ΜΠΛΕΓΜΕΝΟΣ ΣΕ ΜΙΑ ΦΙΛΟΝΙΚΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΟΡΓΙΣΜΕΝΩΝ ΘΕΩΝ, ΕΦΤΑΣΕΣ ΝΑ ΠΑΛΕΥΕΙΣ ΓΙΑ ΚΑΤΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΖΩΗ ΣΟΥ. ΕΠΙΣΤΡΑΤΕΥΣΕ ΤΟΝ ΗΡΑΚΛΗ, ΤΟΝ ΑΧΙΛΛΕΑ, ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΔΥΝΑΤΟΤΕΡΟΥΣ ΗΡΩΕΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΚΗ ΣΟΥ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙΣ ΜΙΑ ΘΕΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ.
ΔΕΚΑ ΘΡΥΛΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ • ΠΟΛΛΑΠΛΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ • ΤΕΛΕΙΩΠΟΙΗΣΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΟΥ ΚΑΙ ΠΑΙΞΕ ONLINE ΓΙΑ ΝΑ ΖΗΣΕΙΣ ΤΗΝ ΑΠΟΛΥΤΗ REAL TIME STRATEGY ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ
PC CD ROM
Interplay
— Περιέχει —
Ελληνικό βιβλίο
— οδηγιών —
WWW.INTERPLAY.COM/INVICTUS
Invictus: In the Shadow of Olympus ©2000 Interplay Entertainment Corp. Invictus, 14 Degrees East, the 14 Degrees East logo, Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Quicksilver and the Quicksilver logo are trademarks of Quicksilver Software Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.
CD media ΑΕ
Αποκλειστική Διάθεση
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62.33.906 • Fax: 62.33.904
e-mail: cdmedia@cdmedia.gr • http://www.cdmedia.gr

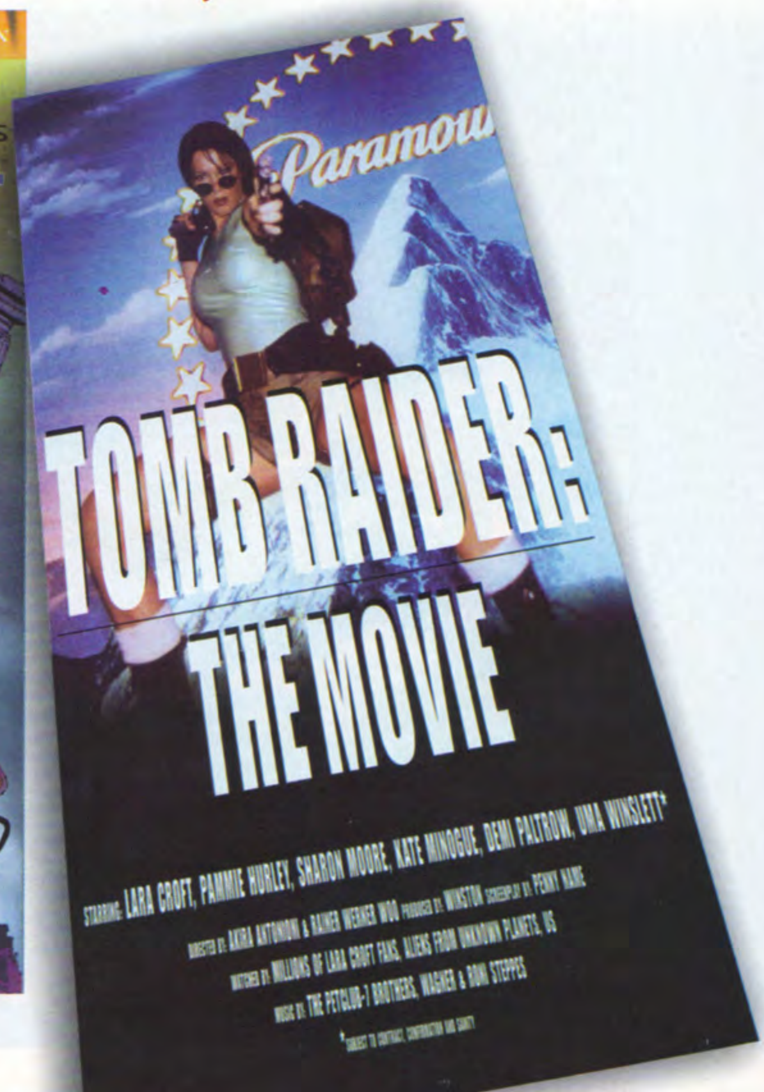
η Κουλτούρα των Games

Λίγο πολύ γνωρίζετε ότι μια επιτυχημένη ταινία μπορεί να οδηγήσει στην κυκλοφορία παιχνιδιών βασισμένων σε αυτή, ενώ είναι σίγουρο ότι θα δείτε στην αγορά αμέτρητα προϊόντα με θέμα τούς ήρωες της ταινίας. Ομως, υπάρχουν φορές κατά τις οποίες η "εξέλιξη" αυτή ακολουθεί τελείως αντίστροφη πορεία, καθώς η απήχηση ενός παιχνιδιού μπορεί να είναι τέτοια, που να φτάνει ακόμη και σε σημείο να γυριστεί ταινία ή να δημιουργηθεί μια μεγάλη ομάδα προϊόντων βασισμένων σε αυτό.

Οταν τα παιχνίδια μπαίνουν στη ζωή μας... για τα καλά!

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr



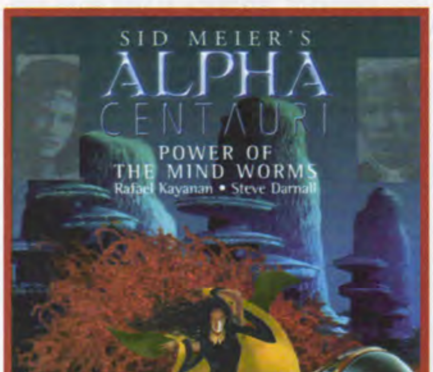


Πόσες φορές δεν σας εντυπωσίασε μια ταινία και μετά είδατε να την πετσοκόβουν (ως προς το θέμα) οι προγραμματιστές της τάδε εταιρίας μόνο και μόνο για να εκμεταλλευτούν την απήχησή της; Ή, πάλι, πόσες φορές δεν τρέξατε να αποκτήσετε το νέο παιχνίδι με θέμα το Star Trek, το Star Wars, το Indiana Jones ή ακόμη και το Men In Black, το Star Gate και πολλά πολλά άλλα; Φαντάζομαι αρκετές.



Παίξατε το παιχνίδι, τώρα αγοράστε και το κουκλάκι. Και περιμένετε να δείτε και την ταινία!

Τα τελευταία χρόνια, όμως, το κοινό που ασχολείται με παιχνίδια αυξάνεται και πληθαίνει. Οι εταιρίες προγραμματισμού και ανάπτυξης παιχνιδιών στο PC, στις κονσόλες και στα coin ops αυξάνονται και πληθαίνουν και αυτές, με αποτέλεσμα η αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών να λαμβάνεται πολύ σοβαρά υπόψη από εξωγενείς οικονομικο-επαγγελματικούς παράγοντες. Θα περιμένατε ποτέ ένα περιοδικό μηνιαίας κυκλοφορίας που ασχολείται με τη νυχτερινή έξοδο, τα μοντέλα και τα ...γυμνά γενικότερα να κυκλοφορήσει με δώρο ένα CD με



Οχι, δεν πρόκειται για το sequel του Alpha Centauri, αλλά για ένα κόμιξ βασισμένο σε αυτό. Για συλλέκτες και όχι μόνο...

το demo του FIFA 2000 για το PC; Ή, πάλι, θα περιμένατε ένα τέτοιο περιοδικό να αποκτήσει στήλες με φιλοξενούμενες διασημότητες του χώρου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όπως η δεσποινίδα Lara;

Σκεφτείτε τώρα τι μπορεί να γίνει στο εξωτερικό, και ειδικότερα στις "βαριές" βιομηχανίες θεάματος, όπως η Αγγλία ή οι ΗΠΑ, όταν αρχίσει να μεγαλώνει η απήχηση ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Εκεί, όπου η εκμετάλλευση ενός τέτοιου θέματος δεν εξαντλείται μόνο σε κάποιο

Το σενάριο του Tomb Raider: The movie θυμίζει αρκετά Indiana Jones αφού θέλει τη Lara Croft να μπλέκεται με αρχαία μυστικά και χαμένους πολιτισμούς, μυστικά που μπορεί να οδηγήσουν στη χαμένη βιβλιοθήκη του μεγάλου Αλεξάνδρου (σ.σ. αν είχαμε φροντίσει να "ασφαλίσουμε" τα δικαιώματα για την ιστορία και τη μυθολογία μας, θα ήμαστε μια αρκετά πιο πλούσια χώρα...).

περιοδικό ή κάποιο δελτίο ειδήσεων (το οποίο, ως προϊόν και αυτό, "επιζητεί" τη μεγαλύτερη δυνατή κατανάλωσή του), ένα επιτυχημένο ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να δημιουργήσει μια μικρή βιομηχανία που να βασίζεται σε αυτό και, τελικά, φτάνουμε στο σημείο να βλέπουμε και τη φράση "παίξατε το παιχνίδι, τώρα δείτε την ταινία". Τελικά, η κότα έκανε το αυγό ή το αυγό την κότα;

Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΣΤΗΝ 7η ΤΕΧΝΗ

Αν θεωρήσουμε ότι η εκμετάλλευση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από τη βιομηχανία παραγωγής θεάματος, ψυχαγωγίας και διασκέδασης είναι μια πίτα, τότε η μεταφορά των θεμάτων τους στις οθόνες των κινηματογράφων αποτελεί (κατά τη γνώμη μας) το μεγαλύτερο κομμάτι της. Κι αυτό, όχι διότι χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερο τζίρο -δύσκολο να εξεταστεί αυτό, άλλωστε διαβάζετε "PC Master" και όχι... "Οικονομικό Ταχυδρόμο"-, αλλά επειδή πρόκειται για ένα εγχείρημα που απαιτεί πολύ χρόνο, ακόμη περισσότερο χρήμα και αρκετή διαφήμιση. Εκτός αυτών, είναι αναγκαία η ύπαρξη ενός ικανοποιητικού σεναρίου, κατάλληλα καταρτισμένου cast ηθοποιών και λοιπών επαγγελματιών και γενικά όλων εκείνων των στοιχείων που παρέχουν σε ένα κινηματογραφικό project όλες τις προϋποθέσεις για να πετύχει. Η απουσία ενός ή μερικών από αυτά τα στοιχεία θα οδηγήσει σίγουρα σε αποτυχία (βλ. πολύ χαμηλές εισπράξεις), αφού οι μόνοι που θα παρακολουθήσουν την ταινία θα είναι το κοινό που ασχολήθηκε με το εκάστοτε παιχνίδι (και πολλές φορές λιγότεροι). Αν, μάλιστα, λάβετε υπόψη ότι οι μεγάλες εισπράξεις επιτυγχάνονται από τις διπλές και τριπλές επισκέψεις στον κινηματογράφο (και όχι μόνο από τον αριθμό των θεατών που θα παρακολουθήσουν την ταινία, όπως πολλοί νομίζουν), θα καταλάβετε ότι μια τέτοια μεταφορά είναι σχετικά επικίνδυνο εγχείρημα. Αλλωστε, κανένας "εκεί στο Hollywood" (sic) δεν επιθυμεί να γίνει παραγωγός μιας ταινίας που θα έχει περιορισμένες εισπράξεις, όταν γνωρίζει ότι, ως παιχνίδι, το θέμα είχε τεράστια επιτυχία. Ομως, τι γίνεται τελικά στην πράξη;

Super Mario Bros (1993)

Μια τέτοια ταινία ήταν το Super Mario Bros. Βασισμένη στο ομώνυμο παιχνίδι του NES, η ταινία φαινόταν αρχικά ότι θα ήταν άκρως διασκεδαστική και ανάλογης επιτυχίας με τους πα-



Το μοναδικό soundtrack του Final Fantasy 8. Αυτό ως απάντηση προς εκείνους που κακολογούν τη μουσική επένδυση των Final Fantasy.



Και το soundtrack του Riven.

σίγνωστους "γραφικούς" Mario και Luigi. Άλλωστε, ποιος δεν θα ήθελε να δει μια ταινία με θέμα την εθιστικότατη σειρά Mario Bros, όταν στο cast συμπεριλαμβάνονταν ονόματα όπως ο Bob Hoskins, ο Dennis Hopper, ο Lance Henriksen (ο Bishop του Alien 2 και ο F. Black στο Millennium) και ο (μετέπειτα γνωστός) ξεκαρδιστικός John Leguizamo; Δυστυχώς, το αποτέλεσμα ήταν μάλλον απογοητευτικό. Χωρίς να θέλουμε να γίνουμε κριτικοί ταινιών (που βάζουν πέντε αστεράκια μόνο σε αριστουργήματα του ...τσέχικου κινηματογράφου), θα αναφέρουμε απλά ότι ως κινηματογραφική ταινία ...ψιλοπάτωσε, αφού μόνο οι χαρακτήρες θύμιζαν ότι επρόκειτο για μεταφορά του παιχνιδιού στον κινηματογράφο. Βέβαια, εσείς μπορείτε να έχετε αντίθετη γνώμη, γι' αυτό μη μας κρεμάσετε...

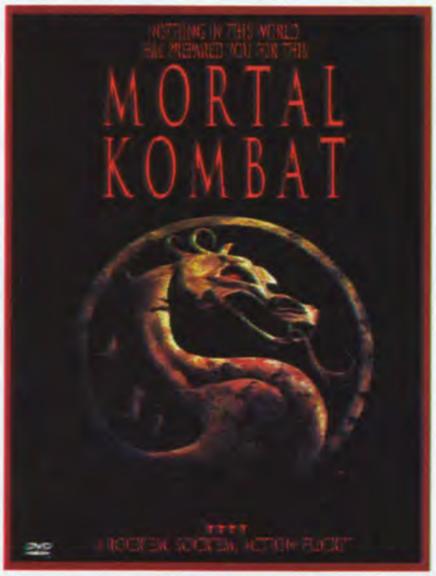


Street Fighter (1994)

Την εποχή εκείνη, ήταν μεγάλη η επιτυχία των beat'em up ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ποιος δεν θυμάται την κόντρα μεταξύ των οπαδών του Street Fighter και αυτών του Mortal Kombat σχετικά με το ποιο από τα δυο είναι καλύτερο; Η εξίσου μεγάλη απήχησή τους είχε ως αποτέλεσμα να μεταφερθούν και τα δύο στον κινηματογράφο, μόνο που, ως ταινίες, παρουσιάζουν ελάχιστες ομοιότητες μεταξύ τους. Το Street Fighter, ως ταινία, δεν είχε και πολύ μεγάλη σχέση με το χαρακτήρα του παιχνιδιού (βασίζεται στο Street Fighter II), αφού επρόκειτο για μια περιπέτεια όπου ο καλός Guile (Jean-Claude Van Damme) έπρεπε να σώσει τον κόσμο από το σατανικό και ψυχοπαθή στρατηγό Bison (Raul Julia). Μπορεί μεν να υπήρχαν στην ταινία όλοι σχεδόν οι χαρακτήρες του παιχνιδιού και οι ειδικές κινήσεις τους (...εν μέρει), όμως όλα ήταν προσαρμοσμένα και ...ισοπεδωμένα από το σενάριο μιας κλασικής "Van-Damme-ικής" περιπέτειας, όπου ο καλός πρέπει να ξεπαστρέψει το μαφιόζο κακό που θέλει να καταλάβει τον κόσμο (αφήστε που ο Dhalsim -π.χ.- ήταν απλώς ένας επιστήμονας και τίποτε άλλο). Πάντως, ως ταινία, βλέπεται άνετα (χωρίς να δρέπει δάφνες ποιότητας κ.λπ., κ.λπ.), ειδικά μάλιστα στις σκηνές που εμφανίζεται η Kylie Minogue (Cammy).

Mortal Kombat (1995)

Αντίθετα με το Street Fighter, το Mortal Kombat θυμίζει πολύ περισσότερο τον ομώνυμο τίτλο στις κονσόλες και το PC. Εμφανίζονται όλοι σχεδόν οι χαρακτήρες του παιχνιδιού σε μια ταινία, το σενάριο της οποίας θέλει να γίνονται πολεμικοί αγώνες με λάφυρο το βασίλειο της Γης: Ο θεός του κεραυνού Rayden (Christopher Lambert) επιστρατεύει τους Liu Kang, Sonja Blade και Johnny Cage για να πολεμήσουν τον κακό Shang Tsung και να τον εμποδίσουν να εισβάλει στο βασίλειο της Γης. Πώς; Νικώντας τον στην τελική μάχη του Mortal Kombat. Στην ταινία θα δείτε αρκετές



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΠΕΝΤΑΓΡΑΜΜΟ

Εκτός από την εισβολή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο χώρο της 7ης Τέχνης, υπάρχουν και περιπτώσεις τίτλων που σημάδεψαν την πορεία μουσικών συγκροτημάτων, τραγουδιών, ακόμη και συγγραφέων μυθιστορημάτων. Αραγε, μπορεί να φανταστεί κανείς την τύχη του Song 2 των Blur (ακούγεται στο Fifa '98: The Road To World Cup), του Tubthumping των Chumbawumba (επειδή είναι λίγο δύσκολο να θυμάστε τα ονόματα, κρατήστε απλώς ότι το τραγούδι ακούγεται στο Fifa World Cup '98) ή του Rockefeller Skank του Fat Boy Slim, αν δεν υπήρχαν στα διάφορα FIFA; Η, πάλι, το Don't Fear The Reaper των Blue Oyster Cult θα ήταν τόσο γνωστό στη σημερινή γενιά αν δεν ακουγόταν στο Reaper (όχι πως αυτό έκανε διάσημο το τραγούδι, αλλά βοήθησε αρκετά); Επίσης, λιγότερο γνωστό αλλά απολύτως σχετικό με την αναφορά είναι και το "Eyes On Me" της Faye Wong, που ακούγεται στο Final Fantasy 8 και κυκλοφόρησε σε CDsingle στην Ιαπωνία αμέσως μετά την κυκλοφορία και επιτυχία του παιχνιδιού.

Υπάρχουν μάλιστα και περιπτώσεις κυκλοφορίας μουσικών τίτλων-soundtracks ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Μπορεί αρκετά από τα παρακάτω να μην τα έχετε δει σε κάποιο κατάστημα πώλησης CDs (αρκετά κυκλοφορούν ακόμη και στην Ελλάδα), όμως υπάρχουν και είναι διαθέσιμα προς πώληση από το Δίκτυο. Αρχίστε το μέτρημα: Riven, Final Fantasy 8, The Dig, Duke Nukem, Worms Armageddon, Xenogears, Parasite Eve, Saga Frontier (1 και 2), Legend Of Zelda, Chrono Trigger, Dragon Quest (I,II,III και VI), Resident Evil (Biohazard) και πολλά, πολλά άλλα. Για το Final Fantasy θα πρέπει να σημειωθεί, μάλιστα, ότι υπάρχουν διαθέσιμες προς πώληση (ή έχουν εξαντληθεί) πάνω από 20 (!!!) συλλογές-τίτλοι για όλα τα Final Fantasy, γεγονός που σίγουρα προκαλεί "απορίες" σε αυτούς που κατακρίνουν τη μουσική που ακούγεται στα Final Fantasy - αυτές, φυσικά, δεν αφορούν στον όγδοο τίτλο της σειράς (Nobuo Uematsu για πάντα!). Πού μπορείτε να τις αποκτήσετε; Σε μεγάλα καταστήματα πώλησης CDs και από το Internet στα www.amazon.com και www.gamemusic.com. Στο www.mp3.com μπορείτε να ρίξετε μια ματιά (και να κάνετε download δείγματα σε μορφή mp3 ή να τα παραγγείλετε σε CD) σε μερικές ξεχωριστές συλλογές μουσικών κομματιών που ακούγονται σε παιχνίδια, τα οποία (επί το πλείστον) όμως έχουν υποστεί εξοντωτικό mixing. Ετσι, θα ακούσετε κομμάτια βασισμένα στα μουσικά θέματα των Final Fantasy, του Starcraft, του Half-Life και πολλών άλλων (τώρα, το πόσο μοιάζουν με την πρωτότυπη μουσική είναι μάλλον αμφισβητήσιμο...).

από τις ειδικές κινήσεις των χαρακτήρων του παιχνιδιού (από την "άουτς" γροθιά του τυπά Johnny Cage μέχρι το teleportation του Scorpion και τα παγωμένα πυρά του Sub-Zero), ακόμη και μερικά fatalities (π.χ. το αυτόγραφο του Johnny Cage ή το θανατηφόρο Drain Life του Shang Tsung). Ομως όλα είναι διαμορφωμένα για να συμφωνούν με το σενάριο της ταινίας: οι πολεμιστές της Γης είναι απλώς γυμνασμένοι άνθρωποι και δεν διαθέτουν υπερφυσικές ικανότητες. Ετσι, ακόμη και τα πυρά που εκτοξεύει ο Liu Kang δημιουργούν την εντύπωση ότι αυτός δίνει ένα δυνατό ...μπουκέτο και όχι ότι είναι ο ίδιος ένα ...πυροβόλο. Αντίθετα με τους πολεμιστές του Outworld, όπου όλοι τους έχουν υπερφυσικές ικανότητες και μορφή. Κλου της ταινίας το δυνατό soundtrack, με ιδιαίτερη προτίμηση (του γράφοντος) προς το μουσικό θέμα του Johnny Cage. Μειονέκτημα: η μηδαμινή "πολεμική" συμμετοχή του Rayden.

Πάντως, θα πρέπει να σημειωθεί ότι, ως ηλεκτρονικό παιχνίδι, το Mortal Kombat δεν είναι εκατό τοις εκατό πρωτότυπο, αφού ο Rayden είναι ολίγον τι "κλεμμένος" από προγενέστερη ταινία. Θυμηθείτε το θεό του κεραυνού στο "Χαμός στην Τσάινα Τάουν" και συγκρίνετέ τον με την πρώτη εμφάνιση του Rayden στα Mortal Kombat...

Mortal Kombat: Annihilation (1997)

Υστερα από τη μεγάλη εισπρακτική επιτυχία του Mortal Kombat, δεν θα μπορούσε να μη γυριστεί και η συνέχεια. Οι δημιουργοί του Annihilation γύρισαν αυτή τη φορά μια ταινία όπου έχει δοθεί ακόμη μεγαλύτερη σημασία στις ειδικές κινήσεις των χαρακτήρων και στα fatalities. Αλλωστε, το τέλος του πρώτου Mortal Kombat προϊδέαζε για ένα sequel (μωρέ, ας πάτωνε ως ταινία και θα το συζητούσαμε μετά...). Πάντως, και η συνέχειά του είχε ανάλογη (ή και μεγαλύτερη) εισπρακτική επιτυχία, αφού πια δεν υπήρχαν οι όποιοι ενδοιασμοί και έκαναν την εμφάνισή τους ακόμη περισσότερες ειδικές κινήσεις, fatalities, ακόμη και animalities! Επίσης, ο Rayden βγήκε από το πετσί του γερασμένου Cristopher Lambert και μπόρεσε να αποδείξει ότι είναι ο θεός του κεραυνού και όχι ένας αθάνατος που βαρέθηκε να πολεμάει "μέχρι να μείνει μόνο ένας" (sic) και η ταινία γενικώς έγινε πιο εντυπωσιακή και με πολύ περισσότερα ειδικά εφέ. Θα δείτε τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στην ταινία να πραγματοποιούν σχεδόν κάθε δυνατή κίνηση, αφού τώρα πια οι "καλοί" χαρακτήρες έπαψαν να είναι απλοί θνητοί και απέκτησαν και υπερφυσικές ιδιότητες (βλ. μεταμόρφωση του Liu Kang σε δράκο). Πάντως, όπως συνέβη και με τον πρώτο τίτλο της σειράς, το Mortal Kombat είναι μια ταινία που βλέπεται ευχάριστα και ενθουσιωδώς μόνο από όσους έχουν ασχοληθεί με το παιχνίδι, ενώ τους υπόλοιπους μάλλον τους αφήνει αδιάφορους.

Wing Commander (1999)

Εκ πρώτης όψεως, η ιδέα δημιουργίας μιας ταινίας βασισμένης στην ομώνυμη σειρά computer games φάνταζε ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και (κατά έναν τρόπο) "εύκολη". Αλλωστε, επρόκειτο για ταινία με διαστημόπλοια, αερο(διαστημο)μαχίες και εξωγήινες φυλές, στοιχεία που συναντώνται κατά κόρον στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Το μόνο που έμενε πλέον να διευκρινιστεί σχετιζόταν με το πόσο καλή θα ήταν η ταινία, δηλαδή πόσα "πράσινα" θα ξοδεύονταν για τα γυρίσματά της: προσέλκυση μεγάλων ονομάτων, εντυπωσιακά (άρα και δαπανηρά) εφέ, σενάριο κ.λπ. Οσον αφορά στο πρώτο, ο μόνος διάσημος που συναντάμε στο cast της ταινίας είναι ο Jurgen Prochnow (γνωστός από το ρόλο του αγγέλου στο 7ο Σημάδι και για τις εμφανίσεις του στο Air Force One, τον Αγγλο Ασθενή, το Dune, το Judge Dredd κ.α.) και κανένας άλλος. Το budget της ταινίας ήταν ιδιαίτερα μικρό ($30 εκατ.), κάτι που, φυσικά, γίνεται φανερό και από το επίπεδο των εφέ και του περιβάλλοντος της ταινίας.



Και Μερικές Αλλες...

Εκτός από τα προαναφερθέντα παραδείγματα, υπάρχουν και κάποια άλλα που χρήζουν αναφοράς, χωρίς να ανήκουν απαραιτήτως στην ίδια κατηγορία. Ετσι, δεν θα μπορούσαμε να μην αναφέρουμε το Final Fantasy: The

TO BE (A MOVIE) OR NOT TO BE...

Εκτός από τα παραδείγματα των παιχνιδιών που έγιναν (ή θα γίνουν) ταινίες, υπάρχουν και δύο τίτλοι που εντυπωσίασαν με την παρουσία τους στο χώρο των PCs, αλλά, παράλληλα, η απουσία τους από το "πανί" (sic), για διαφορετικούς λόγους σε κάθε περίπτωση, προκάλεσε ιδιαίτερη αίσθηση. Η πρώτη ήταν το The Dig της Lucas Arts.

THE DIG Στα τέλη της δεκαετίας του '80, κυκλοφόρησε η φήμη ότι ο Steven Spielberg επρόκειτο να γυρίσει μια ταινία επιστημονικής φαντασίας με τίτλο



The Dig (δημοσιεύτηκε μάλιστα και η ανάλογη σελίδα πληροφοριών στο Internet Movie Database και σε πολλά άλλα παρόμοια sites). Μερικά χρόνια αργότερα, κυκλοφόρησε τελικά ένα παιχνίδι με αυτόν τον τίτλο και με τη συνεργασία του διάσημου σκηνοθέτη. Συνοδευόταν μάλιστα από τη φήμη ότι δεν έγινε ταινία διότι το budget θα ήταν απίστευτα υψηλό...

FATE OF ATLANTIS Αν και τα Indiana Jones ξεκίνησαν πρώτα από την 7η τέχνη και μετέπειτα κυκλοφορούσαν και ως παιχνίδια στον PC, το Fate Of Atlantis αποτελεί την εξαίρεση στον κανόνα, μια και όχι μόνο δεν είναι βασισμένο σε κάποια ταινία, αλλά, αντίθετα, επρόκειτο να γυριστεί ταινία Indiana Jones με θέμα την Ατλαντίδα. Τελικά, κάτι τέτοιο δεν έγινε (άσχετα αν γυρίστηκε παρόμοια ταινία με ήρωα τον Μαγκάιβερ) και όλοι μας μείναμε με την ελπίδα: όλα έχουν κανονιστεί για το επόμενο Indiana Jones και το μόνο που μένει είναι να πειστεί ο Harrison Ford, ο οποίος όμως είναι "κλεισμένος" μέχρι το 2005(!). Και δεν ξέρουμε το κατά πόσον θα μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του ρόλου του τότε...

Movie (έρχεται το 2001), μια animated ταινία βασισμένη στην επιτυχημένη σειρά του PSX και των PCs, στην οποία θα δανείσουν τις φωνές τους ο Alec Baldwin, ο Steve Buscemi, ο Donald Sutherland, η Ming-Na Wen και ο James Woods. Το cast των συμμετεχόντων είναι όντως εντυπωσιακό και, αν κρίνουμε επίσης από την ποιότητα των βίντεο (κυρίως) στο Final Fantasy 8 και τα σενάρια όλων ανεξαιρέτως των τίτλων της σειράς, τότε μπορούμε να γράψουμε με σιγουριά ότι πρόκειται για έναν τίτλο που αναμένουμε με ιδιαίτερη "ανησυχία".

Τέλος, εκτός από τις κατά καιρούς κυκλοφορίες σε βίντεο κινουμένων σχεδίων βασισμένων σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, αλλά και την περίπτωση του "The Dig" και του "The Fate Of Atlantis" (βλ. ένθετο), υπάρχει και η περίπτωση της κουκλάρας...

Η ΚΟΥΚΛΑΡΑ

Η εν λόγω κυρία ήρθε να αναστατώσει τα πάντα στο πέρασμά της πριν από λίγα χρόνια.



Το πρώτο επίσημο περιοδικό για τη Lara Croft. (Μάιστα...)

Κυκλοφόρησε πρώτα ως παιχνίδι στο PSX το 1996 και έφτασε να θεωρείται μία από τις πιο σέξι και πλούσιες cyber babes, κάνοντας τους δημιουργούς της (Core Design) πανευτυχείς και (κυρίως) ζάπλουτους. Εμείς τώρα, εν έτι 2000, μπορούμε να γράψουμε ότι δεν υπάρχει τομέας της βιομηχανίας θεάματος ή, γενικά, της αγοράς που να μην έχει επηρεαστεί από τα πανέμορφα πολύγωνα της Lara.

Η επιτυχία του παιχνιδιού και η απήχηση της Lara Croft στο αγοραστικό κοινό οδήγησε αρκετούς να επιχειρήσουν να εκμεταλλευτούν το image της για διαφημιστικούς σκοπούς. Ετσι, προέκυψε η ανάγκη από την πλευρά της εταιρίας που είχε τα δικαιώματα της Lara για μια ζωντανή Lara και όχι για κάποια κούκλα ή life-size φωτογραφία. Επρεπε να βρεθεί μια ηθοποιός-μοντέλο, η οποία θα αναλάμβανε να υποδυθεί τη Lara, όχι μόνο για την προώθηση των παιχνιδιών αλλά και για τις ανάγκες των γυρισμάτων μιας μελλοντικής ταινίας. Η πρώτη που κρίθηκε ικανή για το ρόλο ήταν η Natalie Cook, η οποία άντεξε να ζήσει στο πετσί της Lara μόνο για 7 μήνες (Ιανουάριος - Ιούλιος '97) και έχει να θυμάται μόνο μια φωτογράφηση στη Mirror. Επόμενη ήταν η Rhona Mitra, ηθοποιός, η οποία έμεινε στο πετσί της Cyberbabe για 9 μήνες (Αύγουστος '97 -Απρίλιος '98). Τέλος, μετά το (για ένα έτος) πέρασμα του φωτομοντέλου Neil McAndrew από το ρόλο της Lara, φτάσαμε στην τελική, όπως φαίνεται, νικήτρια, την Ολλανδέζα Lara Weller. Ολο αυτό το διάστημα, η Lara πρωταγωνίστησε (και πρωταγωνιστεί) σε πρωτοσέλιδα γνωστών περιοδικών και εφημερίδων (είτε αυτά σχετίζονταν με το χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είτε όχι), σε βίντεο κλιπ τραγουδιών (στο "All Men Are Pigs" του παγκοσμίως άγνωστου συγκροτήματος Die Arzte), σε διαφημίσεις προϊόντων (γνωστότερη και πιο στενή η σχέση της Core με γνωστή εταιρία παραγωγής αναζωογονητικών ροφημάτων) και, φυσικά, στα Tomb Raider. Δεν θα μπορούσαμε όμως να παραλείψουμε να αναφέρουμε και τα διάφορα έντυπα που κυκλοφορούν ή αναμένεται να κυκλοφορήσουν με το λογότυπο της Lara, όπως το Lara: The Official Lara Croft Magazine, το περιοδικό κόμιξ με τις περιπέτειες της Lara Croft, τις κάθε λογής action figures, τα ρούχα με το λογότυπο της Lara ή το Tomb Raider, τα "συλλεκτικά" στυλό και πολλά άλλα, που μόνο μία φράση φέρνουν στο νου: τρέλα που έχει ο κόσμος! Και, φυσικά, έχουμε και τα γυρίσματα του...

TOMB RAIDER: THE MOVIE

Μόλις κυκλοφόρησε η φήμη ότι το Tomb Raider θα αποκτήσει και αδελφάκι στην 7η τέχνη, αμέσως γεννήθηκαν "ανησυχίες" σχετικά με το ποια θα υποδυόταν τον ρόλο της Lara Croft. Αρχικά, λεγόταν ότι θα προσκληθεί ένα

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΚΑΙ ΚΑΝΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ!

Εντάξει, γράψαμε για τις ταινίες, γράψαμε για τη μουσική, δεν έγινε όμως καμία αναφορά στη σχέση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τα ...βιβλία. Ναι, καλά διαβάζετε. Υπάρχουν εκδοτικές εταιρίες οι οποίες, ως άλλοι ...γονείς ("τι παίζεις συνέχεια με το PC σου, διάβασε και κανένα βιβλίο!") εκδίδουν μυθιστορήματα βασισμένα σε (ή εκατό τοις εκατό μεταφορές από) παιχνίδια. Αραγε, η Jane Jensen θα ήταν τόσο διάσημη αν έγραφε απλώς μυθιστορήματα μυστηρίου και φαντασίας και δεν είχε υπάρξει δημιουργός των Gabriel Knight Mysteries; Πάντως, τα δύο πρώτα Gabriel Knight κυκλοφορούν και σε βιβλία, διαθέσιμα προς πώληση στο www.amazon.com ή σε βιβλιοπωλεία του εξωτερικού (μάλλον). Αλλα διάσημα (από παιχνίδια) μυθιστορήματα είναι το Krondor: The Betrayal του Raymond E. Feist, το "The Dig" του Alan Dean Foster (οι τυχεροί - χεχε- έχουν αποκτήσει το μυθιστόρημα μαζί με το CD του παιχνιδιού) και πολλά άλλα. Α, και να μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε τα αμέτρητα επίσημα και ανεπίσημα strategy guides που κυκλοφορούν στην αγορά και έχουν κάνει πλούσιες τις εκδοτικές εταιρίες...







Αν είστε λάτρεις των βιβλίων δοκιμάστε τα. Ειδάλλως, ψάξτε να βρείτε πού έχετε βάλει τα CDs (ή τις δισκέτες).

μεγάλο όνομα του χώρου και το πρώτο που ακούστηκε ήταν αυτό της Catherine Zeta-Jones. Τελικά, το όνομα αυτό (ή η μύτη;) παράγινε μεγάλο και, μετά την πάροδο ενός διαστήματος στη διάρκεια του οποίου λεγόταν ότι τη Lara θα υποδυόταν η Lara Weller (το μοντέλο που υποδύεται την Miss Croft στις διαφημιστικές εκδηλώσεις), φτάσαμε στο σημείο να ακουστεί το όνομα ακόμη και της Victoria Adams. Εκ των υστέρων, έγινε αντιληπτό ότι το όνομα αυτό είχε ακουστεί για καθαρά διαφημιστικούς λόγους, αν κρίνουμε μάλιστα και από την (επίσης για διαφημιστικούς λόγους) γνωστή δήλωση για τα εσώρουχά της και τον άντρα της. Ετσι, φτάσαμε στην...

ANGELINA JOLIE: ΜΙΑ ΚΟΥΚΛΑΡΑ ΓΙΑ ΤΗ LARA

Η εν λόγω δεσποινίς βρίσκεται στις τελικές διαπραγματεύσεις για τη συμμετοχή της στην ταινία Tomb Raider στο ρόλο της θηλυκής Indiana Jones. Δεν είναι εκατό τοις εκατό σίγουρη η συμμετοχή της, όμως όλα δείχνουν προς αυτή την κατεύθυνση. Ας μάθουμε όμως λίγα πράγματα για την ...κακάσχημη αυτή ηθοποιό.

Γεννημένη το 1975, η Angelina Jolie είναι κόρη του διάσημου Jon Voight και του (σε εμάς) άγνωστου φωτομοντέλου Marcheline Bertarand. Δεν πρόκειται για κάποια τυχαία, και δεν αναφερόμαστε μόνο στην καταγωγή της: Εχει βραβευθεί με τρεις Χρυσές Σφαίρες για τις ερμηνείες της στο "Gia" (1997), στο "George Wallace" (1998) και στο "Girl, Interrupted" (1999). Μάλιστα, για την ερμηνεία της στο τελευταίο, είναι υποψήφια για Oscar. Βέβαια, η ζωή της δεν ήταν πάντα η πρέπουσα. Σε τηλεοπτικές συνεντεύξεις είχε πει ότι πέρασε στάδια αυτοκαταστροφής, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα αρκετά σημάδια στο σώμα της από τις ενασχολήσεις της με τη "μόνιμη ζωγραφική σώματος" (κοινώς τατουάζ) και την έντονη σχέση της με τα μαχαίρια...

Σε ό,τι αφορά σε λοιπές πληροφορίες για την ταινία, υποψήφιος σκηνοθέτης της είναι ο Simon West (χωρίς αυτό να έχει διασταυρωθεί), ο οποίος κατέχει και τη σκηνοθετική πατρότητα για τα Con Air ("put that bunny down") και General's Daughter. Το σενάριο της ταινίας θυμίζει αρκετά Indiana Jones (όπως και το όλο θέμα του Tomb Raider γενικότερα), αφού θέλει τη Lara Croft να μπλέκεται με αρχαία μυστικά και χαμένους πολιτισμούς, μυστικά που μπορεί να οδηγήσουν στη χαμένη βιβλιοθήκη του μεγάλου Αλεξάνδρου (σ.σ. αν είχαμε φροντίσει να "ασφαλίσουμε" τα δικαιώματα για την ιστορία και τη μυθολογία μας, θα ήμαστε μια αρκετά πιο πλούσια χώρα...). Εμείς, όμως, θα πρέπει να περιμένουμε ένα δυο χρονάκια ακόμη, μια και η κυκλοφορία της ταινίας στις ΗΠΑ αναμένεται για το 2001 (προσθέστε και το κλασικό πλέον +1 που αφορά στην καθυστέρηση της κυκλοφορίας ταινιών στην Ελλάδα).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συνοψίζοντας, θα πρέπει να τονίσουμε για άλλη μια φορά ότι ο χώρος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει εισβάλει πια στο χώρο παραγωγής θεάματος και όχι μόνο. Η επιτυχία του εκάστοτε παιχνιδιού έχει ως αποτέλεσμα την προσπάθεια εκμετάλλευσής της από εξωγενείς παράγοντες, που επιθυμούν να την αξιοποιήσουν για δικούς τους κερδοσκοπικούς σκοπούς, άσχετα από το αν αυτοί "τοποθετούνται" στο χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αρα; Οπαδοί των video games ενωθείτε! Το παγκόσμιο κεφάλαιο νοιάζεται περισσότερο από κάθε άλλη φορά για τη γνώμη σας...

PC

ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ... ΚΟΥΚΛΑΡΕΣ!

Οι τέσσερις κουκλάρες που υποδύθηκαν τη Lara από το 1997 μέχρι σήμερα:



Από τον Ιανουάριο μέχρι τον Ιούλιο του '97



Από τον Αύγουστο του '97 μέχρι τον Απρίλιο του '98



Από τον Μάιο του '98 μέχρι τον Απρίλιο του '99



Από τον Απρίλιο του '99 μέχρι σήμερα

ADVENTURE ENGINES



Φτιάξτε το δικό σας adventure

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΝΑΛΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΑΡΘΡΟ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ 2ο CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ

Τον τελευταίο καιρό μια νέα μόδα αρχίζει να κυριαρχεί στο Internet. Μέρα με τη μέρα, ξεφυτρώνουν σαν μανιτάρια τα sites που προμηθεύουν adventure engines προς τέρψη των επίδοξων adventure creators, οι οποίοι μάλλον είναι περισσότεροι από όσο πιστεύαμε.

του Πέτρου Παπαθανασίου



Ποιος δεν πρόλαβε τη χρυσή εποχή των text adventure games; Ποιος δεν ξέρει ή δεν γνώρισε εταιρίες όπως οι Infocom και Level 9, κατασκευάστριες παιχνιδιών-διαμαντιών, τα οποία, παρά την παντελή έλλειψη γραφικών και ήχου, μπορούσαν να μας κρατούν άγρυπνους μέχρι τις 4:00 το πρωί, αγκαλιά με δύο κούπες καφέ, ενώ πληκτρολογούσαμε άπειρους συνδυασμούς εντολών για να προχωρήσει η υπόθεση; Παιχνίδια με τόσο πλούσιες περιγραφές και τόσο σφιχτά σενάρια, που κυριολεκτικά σε απορροφούσαν. Ακόμη όμως και από τους νεότερους στο χώρο, που μπορεί να μην έχουν ζήσει τη δεκαετία της βασιλείας των text adventures, αρκετοί θα είναι σίγουρα εκείνοι που πρόλαβαν τα αξέχαστα Monkey Island και Maniac Mansion της Lucas Arts ή, βέβαια, τις πασίγνωστες σειρές King's Quest, Space Quest και Leisure Suit Larry της Sierra, δηλαδή τα παιχνίδια που εισήγαγαν το είδος των point & click adventures. Με ιδιαίτερη χαρά αναγγέλλουμε στους φανατικούς adventurers αναγνώστες του περιοδικού ότι κυκλοφορούν πλέον μέσω του Internet ελεύθερα οι μηχανές δημιουργίας τέτοιων παιχνιδιών. Το παρόν άρθρο αφορά όλους τους επίδοξους κατασκευαστές παιχνιδιών adventure, αλλά κι εκείνους που επιθυμούν να εισέλθουν στο μυστηριακό κόσμο των adventures όπως τον ζήσαμε τις δύο προηγούμενες δεκαετίες.

ADVENTURE CREATORS

Στα μέσα της δεκαετίας του '80, της εποχής κατά την οποία τα adventure games καταλάμβαναν ίσως το μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας των παιχνιδιών στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, παρουσιάστηκε στα τότε home computers, Amstrad και Commodore, ένα πρόγραμμα δημιουργίας adventures, το περίφημο G.A.C. (Graphic-Adventure Creator). Το G.A.C. έδινε τη δυνατότητα στους χρήστες υπολογιστών να κα-

τασκευάσουν τα δικά τους adventure games, εμπλουτισμένα μάλιστα με στατικές εικόνες, τις οποίες μπορούσε να συνθέσει ο χρήστης μέσω ενός πρωτόγονου drawing tool, ενσωματωμένου στο πρόγραμμα. Αμέτρητα ερασιτεχνικά παιχνίδια κατασκευασμένα με τη βοήθεια του G.A.C. κυκλοφόρησαν στις παρέες των gamers. Εκτοτε, πολύ νερό μπήκε στο αυλάκι και, με την εισαγωγή του Full Motion Video στις αρχές της δεκαετίας του '90, τα adventures άρχισαν να ακολουθούν τα υψηλά standards των υπολοίπων παιχνιδιών σε θέματα γραφικών και ήχου, καθιστώντας την κατασκευή τους προνόμιο μόνο των μεγάλων εταιριών, αφού τα πιο προσιτά ως προς τη δημιουργία text adventures είχαν πεθάνει, ενώ τα απλά graphic/animated adventures έσβηναν σιγά σιγά, κάτω από το βάρος των νέων τεχνολογιών. Για καλή μας τύχη, όμως, τα adventures με hand-made γραφικά, όπως, η σειρά Monkey Island, διατήρησαν τα κλασικά graphic-adventures στη ζωή και το ενδιαφέρον του αγοραστικού κοινού γι' αυτά αμείωτο.



Ερασιτεχνική προσπάθεια με τη SCUMM Engine.

Στο Internet κατέφυγαν πολλοί από τους νοσταλγούς, στην προσπάθειά τους να αναγεννήσουν από την τέφρα τους τα adventures της πρώτης γενιάς. Μικρά προγράμματα δημιουργίας παιχνιδιών adventure άρχισαν πάλι να κυκλοφορούν. Η μεγάλη ώθηση όμως στο είδος δόθηκε από τις ίδιες τις εταιρίες παραγωγής. Οταν τα παλαιότερα και πετυχημένα παιχνίδια γνωστών εταιριών όπως η Sierra και η LucasArts δεν βρίσκονταν πλέον στα ράφια των μαγαζιών, οι εταιρίες αυτές "δώρισαν" στους οπαδούς τους τις μηχανές που οι ίδιες χρησιμοποίησαν για την κατασκευή των παιχνιδιών. Ετσι, βρισκόμαστε σήμερα σε μια κατάσταση όπου όποιος επιθυμεί να δημιουργήσει το δικό του παιχνίδι έχει να διαλέξει ανάμεσα σε ερασιτεχνικές (πολλές φορές όμως υψηλού επιπέδου) μηχανές δημιουργίας adventure games κι εκείνες των εταιριών που παρέχονται δωρεάν στο Internet. Εδώ θα ασχοληθούμε με τους σημαντικότερους εκπροσώπους των μηχανών δημιουργίας adventures, χωρίς, βέβαια, αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και άλλες προτάσεις διασπαρμένες στον κυβερνοχώρο.

SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion)

Ξεκινάμε από τη μηχανή δημιουργίας της επιτυχημένης σειράς graphic-adventures της LucasArts, που ξεκίνησε με το Maniac Mansion, όπως άλλωστε λέει και το όνομά της (Maniac Mansion, Monkey Island 1 και 2, Sam & Max, The Dig).

ΔΕΚΑ ΧΡΟΝΙΑ - ΔΕΚΑ ΣΤΑΘΜΟΙ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ADVENTURES



1981: Zork II



1982: Time Zone



1983: Adventure Quest



1984: Hitchhickers Guide to the Galaxy



1985: The Pawn



1986: Space Quest I



1987: Maniac Mansion



1988: Manhunter, New York



1989: Indiana Jones, The Last Crusade



1990: The Secret of Monkey Island

Η λειτουργία των παιχνιδιών αυτών, τα οποία αποτελούν τη βάση και τους κύριους εκπροσώπους των point&click adventures, βασίζεται στο συνδυασμό απλών εντολών όπως Look, Use και Pick Up, εικονίδια των οποίων βρίσκονται σε ιδιαίτερο μενού στην οθόνη του παιχνιδιού με τα αντικείμενα της πίστας. Το εντελώς επαναστατικό στοιχείο του περιβάλλοντος αυτού (για την εποχή που παρουσιάστηκε) αποτέλεσε το γεγονός ότι δεν χρειαζόταν πλέον ο παίκτης να εισαγάγει κείμενο μέσω του πληκτρολογίου, αρκούσε απλώς να μετακινήσει τον pointer με το mouse πάνω από το ανάλογο ρήμα και το αντίστοιχο αντικείμενο και, κάνοντας κλικ, να συντάξει την επιθυμητή εντολή. Η απλοποιημένη αυτή διαδικασία, σε συνδυασμό με το πηγαίο χιούμορ που χαρακτηρίζει πάντα τους τίτλους της LucasArts, αποτέλεσε το λόγο για τον οποίο οι παραπάνω τίτλοι προκάλεσαν πάταγο στον κόσμο των adventurers, δημιουργώντας μόνο φανατικούς οπαδούς.

Η LucasArts, εις μνήμην των κλασικών πλέον τίτλων που χρησιμοποίησαν τη SCUMM Engine, "άφησε" να διαρρεύσουν οι κώδικες των applications που τη συγκροτούν. Τα εργαλεία επέμβασης στο γραφικό περιβάλλον, τα sprites, ο ήχος και οι γρίφοι των adventures που χρησιμοποιούν τη SCUMM Engine κυκλοφορούν ελεύθερα στο Internet στα διάφορα sites των funclubs της LucasArts. Μέχρι τώρα, μια πλήρης πλατφόρμα κατασκευής adventures με τη SCUMM Engine δεν υπάρχει, μπορείτε όμως να βρείτε utilities διαχείρισης των υπαρχόντων adventures της LucasArts, με πιο διάσημο το πρόγραμμα SCUMM Revisited, που προσφέρουμε στο CD του παρόντος τεύχους. Επίσης, βρίσκεται σε εξέλιξη ένα πολύ φιλόδοξο σχέδιο, το SCRAMM (Script Creator for Rebel Adventure Making Maniacs), το οποίο θα προσφέρει το προνόμιο στους λάτρεις της σειράς να εκμεταλλευθούν πλήρως τις δυνατότητες της SCUMM engine και να συνθέσουν τα δικά τους παιχνίδια με βάση αυτήν. Το SCRAMM, όταν ολοκληρωθεί, θα παρέχεται ελεύθερα για download στη διεύθυνση www.scramm.org.

AGI (Adventure Game Interpreter)/SCI (Sierra Creative Interpreter)

AGI ονομάστηκε ο Interpreter που χρησιμοποιούσε η Sierra στα adventures που παρουσίασε κατά την περίοδο 1984 έως 1987, με πιο διάσημους αντιπροσώπους τα King's Quest I-III, Leisure Suit Larry I και Space Quest I-II. Οποιοι ασχολήθηκαν με τους ανωτέρω τίτλους θα θυμούνται τη μορφή που είχαν τα adventures αυτά. Το γραφικό περιβάλλον απαρτιζόταν από τις στατικές εικόνες/δωμάτια στις

οποίες το sprite του ήρωά μας μπορούσε να κινείται και να παρουσιάζει στοιχειώδες interaction με το περιβάλλον του, μια τεχνική για adventure games πολύ προχωρημένη για την εποχή. Βέβαια, τα γραφικά βασίζονταν αρχικά στην εκπληκτικά φτωχή τετραχρωμία της CGA, με πολύ αστεία αποτελέσματα συνήθως (μοβ ποτάμια, μπλε δέντρα και άλλα ψυχεδελικά), όμως στη συνέχεια οι εκδόσεις EGA βελτίωσαν δραματικά την οπτική εικόνα. Πέρα από τη δυνατότητα κίνησης του ήρωα στις οθόνες/δωμάτια, ο χρήστης χρησιμοποιούσε την κλασική command line για να εισάγει τις πιο σύνθετες εντολές. Στη συνέχεια, η Sierra βελτίωσε τη μηχανή που χρησιμοποιούσε για την κατασκευή των adventures, τονίζοντας περισσότερο τον point&click χαρακτήρα των παιχνιδιών, ενσωματώνοντας, επίσης, βελτιωμένα γραφικά VGA και ήχο MIDI. Η νεότερη έκδοση της game engine της Sierra ονομάστηκε SCI και χρησιμοποιήθηκε για τις πιο πρόσφατες εκδόσεις των King's Quest, Leisure Suit Larry και Space Quest, φτάνοντας με τις συνεχείς βελτιώσεις στα ιδιαίτερα εντυπωσιακά hand-made γραφικά των Leisure Suit Larry 7 και King's Quest 8. Με την SCI, η Sierra πέρασε από την command-line (τη διατήρησε για τους πιο σκληροπυρηνικούς), στο πλήρως point&click περιβάλλον, μέσω κατάλληλων εικονιδίων που αντικαθιστούσαν τις γραπτές εντολές.

Το πιο γνωστό πρόγραμμα που κυκλοφορεί ελεύθερα και προσφέρει τη δυνατότητα κατασκευής adventures που χρησιμοποιούν την AGI Engine είναι το AGI Studio (λόγω έλλειψης χώρου, το AGI Studio θα συμπεριληφθεί στο CD του επόμενου τεύχους). Ο σχεδιασμός με το AGI Studio γίνεται σε τέσσερα επίπεδα, με το καθένα να αντιστοιχεί στο αντίστοιχο τμήμα του adventure, συγκεκριμένα picture, view, sound και logic. Στο τμήμα picture κατασκευάζονται οι στατικές εικόνες που αντιστοιχούν στον κάθε χώρο/δωμάτιο του παιχνιδιού, χωρίς να περιλαμβάνεται σε αυτές οποιοδήποτε κινούμενο αντικείμενο. Για το σκοπό αυτό υπάρχει το τμήμα view, στο οποίο σχεδιάζονται όλα τα animations των κινούμενων αντικειμένων. Στο τμήμα sound, προγραμματίζεται η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού. Το τμήμα logic αποτελεί το κυριότερο, με την πιο βαρύνουσα σημασία, κομμάτι του προγραμματισμού, καθώς εδώ εισάγεται όλο το "ζουμί" της περιπέτειας, οι περιγραφές, οι γρίφοι, οι λογικοί συσχετισμοί και ο χειρισμός των αντικειμένων των υπόλοιπων τμημάτων - το σενάριο, με λίγα λόγια. Τούτο επιτυγχάνεται με τη χρήση αρκετά απλού κώδικα, εισαγωγής λογικών προτάσεων, στον οποίο ο προγραμματιστής έχει στη διάθεσή του τρία είδη αντικειμένων για την αποθήκευση παραμέτρων: variables, flags και objects. Γενικά, το interface του AGI studio χαρακτηρίζεται αρκετά φιλικό κι εύκολο στη χρήση, ενώ, με δεδομένες τις σχετικά χαμηλές απαιτήσεις των παιχνιδιών αυτής της μορφής, ένας μέσος χρήστης μπορεί να πετύχει αξιόλογα αποτελέσματα, αρκεί, βέβαια, να προσέξει ιδιαίτερα το σενάριο και τον προγραμματισμό της λογικής του παιχνιδιού.

Δυστυχώς, δεν κυκλοφορεί ο πλήρης κώδικας της μηχανής SCI, αλλά στο δίκτυο υπάρχουν πολλά utilities, μέσω των οποίων μπορεί κανείς να επέμβει στα υπάρχοντα adventures που χτίστηκαν με τη μηχανή αυτή, ενώ ετοιμάζεται το FreeSCI, μια freeware πλατφόρμα δημιουργίας SCI adventures.

SAGE
(Stand-Alone Graphic Adventure)

Η SAGE Engine αποτελεί μια ολοκληρωμένη πλατφόρμα δημιουργίας Graphic/Animated Adventures που παρέχεται δωρεάν μέσω του Internet. Πρόκειται για μία θαυμάσια μηχανή, εύκολη στη χρήση, με πάρα πολλές δυνατότητες, μέσω της οποίας μπορούν να κατασκευαστούν παιχνίδια εφάμιλλα των επαγγελματικών τίτλων. Τα παιχνίδια της SAGE Engine ανήκουν στην κατηγορία point&click Graphic Adventures, όπου όλες οι ενέργειες πραγματοποιούνται με τη χρήση του ποντικιού σε ένα πλήρως γραφικό περιβάλλον.

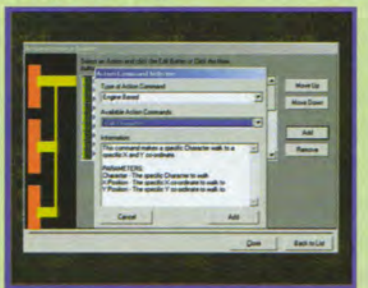
SAGE ENGINE



Παράθυρο επιλογής των projects προς κατασκευή.



Τα αντικείμενα του adventure υπό μορφή δέντρου.



Παράδειγμα των οθονών ορισμού των παραμέτρων των αντικειμένων.



Να με τι θα μοιάζει στην τελική μορφή του το παιχνίδι σας.

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ CD

Φροντίσαμε να ικανοποιήσουμε τις ορέξεις που σίγουρα θα άνοιξαν διαβάζοντας τις παραπάνω γραμμές και προσθέσαμε στο δεύτερο CD του τεύχους ορισμένους από τους κώδικες των engines που περιγράψαμε, κάποια χρήσιμα utilities, καθώς και έναν αριθμό ερασιτεχνικών adventures φτιαγμένων από τα χέρια απλών PC users σαν όλους μας, για να μπορέσετε να κρίνετε αν αξίζει τον κόπο να προσπαθήσετε κι εσείς.

Στον κατάλογο extras/adventureengines είναι αποθηκευμένα τα ακόλουθα προγράμματα:

- Για το SCUMM, το πρόγραμμα επέμβασης στα adventures της LucasArts, SCUMM Revisited.
- Το πρόγραμμα της SAGE Engine και ένα επιπλέον animation utility.
- Το πρόγραμμα της Quest Engine, μαζί με δύο adventures φτιαγμένα με αυτήν, τα Bargain και Robbers.
- Ένα sample φτιαγμένο με την AGE engine.
- Το Creative Adventure Toolkit, ένα πλήρες πρόγραμμα κατασκευής adventures.

Σκοπεύουμε, μάλιστα, να συμπεριλάβουμε στα επόμενα τεύχη επιπλέον game engines, utilities και παιχνίδια adventures. Καλή διασκέδαση και καλό προγραμματισμό.

Ο χρήστης της SAGE έχει στη διάθεσή του εκπληκτικές δυνατότητες παραμετροποίησης του τελικού αποτελέσματος. Συγκεκριμένα, πλην του καθορισμού των στοιχείων που απαρτίζουν το σενάριο του παιχνιδιού (χαρακτήρες, αντικείμενα, γρίφοι, διασύνδεση ενεργειών, flags κ.λπ.), το γραφικό περιβάλλον, τη μουσική και τον ήχο, μπορεί να τροποποιήσει από το εικονίδιο του mouse cursor μέχρι και τη γραμματοσειρά των διαλόγων. Ολες οι παράμετροι βρίσκονται στην κεντρική οθόνη του προγράμματος, υπό μορφή δέντρου αντικειμένων, όπου κάθε συστατικό του adventure προστίθεται ως παρακλάδι/αντικείμενο στο δέντρο, προσφέροντας στο δημιουργό μια πλήρη και σαφή εικόνα της εξέλιξης του δημιουργήματός του. Τούτο δεν σημαίνει ότι η SAGE μπορεί να χαρακτηριστεί εύκολη στη χρήση μηχανή, καθώς οι πολυάριθμες επιλογές παραμετροποίησης θα ξενίσουν και θα μπερδέψουν τον αρχάριο. Ομως, με την κατάλληλη εξάσκηση και τον απαραίτητο πειραματισμό, επιτυγχάνονται εντυπωσιακά αποτελέσματα, αρκεί να υπάρχει επιμονή και σωστός προσχεδιασμός του project.

Στα θετικά της SAGE Engine περιλαμβάνεται το ευρύ φάσμα υποστήριξης γραφικών modes και μουσικής που προσφέρει. Ετσι, στον τομέα των γραφικών υποστηρίζονται αναλύσεις 320x200, 640x480 και 800x600 με 16-bit χρώμα, αρχεία εικόνων BMP, animation και AVI video. Στον τομέα του ήχου, υποστηρίζονται αρχεία midi, wav, καθώς και CD Audio. Επίσης, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει digital διαλόγους και διάφορα εφέ, καθώς τα ηχητικά κομμάτια υπόκεινται σε διαχείριση σαν να πρόκειται για αντικείμενα που μπορούν να διασυνδεθούν με το σενάριο και να ενεργοποιηθούν έπειτα από συγκεκριμένες ενέργειες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η beta έκδοση της εντυπωσιακών προδιαγραφών SAGE Engine παρέχεται εντελώς δωρεάν, με μόνο τυπικό περιορισμό τα adventures που θα χτιστούν μέσω αυτής να διατίθενται επίσης υπό τη μορφή freeware.

AGE (Adventure Game Engine)

Από τα πιο φιλόδοξα προγράμματα που βρίσκονται υπό εξέλιξη και αφορούν στις Adventure Engines είναι αυτό της Twilight Software με την AGE Engine. Οπως και η προηγούμενη μηχανή, έτσι και αυτή προορίζεται για την παραγωγή point&click Graphic Adventures. Το sample που είδαμε (περιέχεται στο δεύτερο CD που συνοδεύει το τεύχος) μας εντυπωσίασε. Η AGE Engine ενσωματώνει όλες σχεδόν τις νέες τεχνολογίες των PCs, προσφέροντας στο χρήστη ένα τεράστιο φάσμα χρήσης ειδικών εφέ, όπως animation, full-motion video, ψηφιακούς διαλόγους και μουσική. Παρέχεται υποστήριξη στο πρότυπο DirectX των Windows (DirectDraw, DirectSound, DirectShow). Ως προς τα files των γραφικών, μπορούν να εισαχθούν οι τύποι JPEG και BMP, ανάλυσης 640x480 με 16-bit χρώμα.

Οι ανωτέρω δυνατότητες, όπως ήταν αναμενόμενο, δυστυχώς δεν παρέχονται δωρεάν. Λόγω του όγκου του προγράμματος, η Twilight Software το προσφέρει σε ένα CD-ROM που το ονομάζει AGE Developer Kit CD-ROM, στο οποίο εμπεριέχονται επιπλέον ένα παιχνίδι και tutorial, μεγέθους 72 σελίδων. Πρόκειται, όπως φαίνεται, για μια σχεδόν επαγγελματική προσπάθεια, που αποβλέπει στη δημιουργία ενός άρτιου προϊόντος. Για να πάρετε μία ιδέα για το τελικό αποτέλεσμα, επισκεφθείτε τη διεύθυνση της Twilight Software στο Internet (www.twilightsoftware.com), από όπου μπορείτε να κάνετε download την evaluation έκδοση του προγράμματος και να παραγγείλετε την πλήρη έκδοση, εάν κρίνετε ότι αξίζει τον κόπο.

Quest Engine

Με αυτή τη μηχανή δεν θα μπορέσετε να επεξεργαστείτε πλούσια γραφικά και ήχο. Σας προσφέρει όλα εκείνα τα εργαλεία που θα χρειαστείτε για να κατασκευάσετε ένα κλασικό text adventure.

Οπως καταλαβαίνετε, αφορά μόνο στους hardcore παίκτες, οι οποίοι δεν λένε να καταλάβουν ότι τα text adventures είναι πλέον αμετακλήτως νεκρά (αν και ξέρω ότι αρκετοί θα μου επιτεθούν γι' αυτή μου την παρατήρηση). Η Quest Engine διαθέτει στοιχειώδες "παραθυρικό" περιβάλλον, όπου οι κατευθύνσεις αντιστοιχούν σε εικονίδια, ενώ περιλαμβάνονται και δύο παράθυρα επιλογής των πιο συνηθισμένων εντολών και των αντικειμένων του inventory, που επιτρέπουν τη χρήση του ποντικιού, επιπλέον του πληκτρολογίου. Σε αυτό το σημείο, αρχίζει και τελειώνει η όποια προσθήκη γραφικών σε μία, κατά τ' άλλα, απολύτως text πλατφόρμα. Η εξαιρετικά απλή στη χρήση Quest engine, προσφέρει στους νοσταλγούς τη δυνατότητα να αναγεννήσουν από τις στάχτες τους adventures επιπέδου Zork, Wishbringer, Hitchhickers Guide to the Galaxy ή Leather Goddesses of Phobos, αρκεί να διαθέτουν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και, βέβαια, την απαιτούμενη διάθεση.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Γενικά για τις Game Engines:

- **interactfiction.about.com/games/interactfiction/msubeng.htm: Links με τα κυριότερα sites των πιο διαδεδομένων μηχανών στο Internet.**

SCUMM Engine:

- **www.scramm.org: Το SCRAMM project, με πλήθος πληροφοριών, εργαλείων, utilities και χρήσιμων links. Εν αναμονή της πρώτης πλατφόρμας κατασκευής παιχνιδιών με την SCUMM engine.**
- **www.mixnmojo.com: Συλλέξτε πολύτιμες πληροφορίες για τα παιχνίδια της LucasArts, κάνετε download όλα τα utilities της SCUMM Engine.**

AGI/SCI Engine:

- **agisci.cjb.net: Οσα θα θέλατε να μάθετε για τις game engines της Sierra και δεν τολμούσατε να ρωτήσετε.**
- **www.adventurecollective.com/articles/feature-agi-1.htm: Σύντομη περιγραφή του περιβάλλοντος και του προγραμματισμού του AGI studio.**
- **freesci.linuxgames.com: Το site του FreeSCI project, που βρίσκεται υπό εξέλιξη.**

AGE Engine:

- **www.twilightsoftware.com/age: Περιλαμβάνονται πληροφορίες για τη λειτουργία και το στάδιο εξέλιξης της AGE Engine, screenshots και links με τα κυριότερα προγράμματα που τη χρησιμοποιούν, όπως επίσης ένα αναλυτικό tutorial για την πρώτη προσέγγιση με την AGE Engine.**

SAGE Engine:

- **www.mixnmojo.com/sciencefact/index.shtml: Site από το οποίο μπορείτε να "κατεβάσετε" τις νεότερες εκδόσεις της SAGE engine. Θα βρείτε επίσης utilities και χρήσιμες πληροφορίες, καθώς και ένα πολύτιμο tutorial για τους νέους χρήστες της SAGE.**

Quest Engine:

- **www.axesoftware.co.uk/quest/index.htm: Το επίσημο site της Quest Engine, όπου υπάρχουν όλες οι νεότερες εκδόσεις της μηχανής διαθέσιμες, screenshots και παιχνίδια που βασίζονται σε αυτήν.**

GAME CL



88 **Final Fantasy 8**
Η φαντασία στην εξουσία!



94 **The Sims**
Το πλέον πρωτότυπο και συνάμα... ανθρώπινο game!



100 **Battlezone 2**
Θα τα καταφέρετε να βγείτε ζωντανοί από το πεδίο της μάχης;



104 **Forgotten**
Το νέο adventure της Dreamcatcher.



108 **Star Wars: Pit Droids**
Ενα παιχνίδι με παζλ βγαλμένα από τη θεματολογία των Star Wars.



120 **Superbike 2000**
Τρέξτε πάνω σε δυνατές μηχανές.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

88 Final Fantasy 8
94 The Sims
100 Battlezone 2
104 Forgotten
108 Star Wars: Pit Droids
112 Toy Story 2
116 Crystal Key
120 Superbike 2000

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα βλέπετε να αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000.
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906.
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGE OF WONDERS	117	72%
BIOSYS	117	60%
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	117	95%
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	118	83%
DELTA FORCE 2	118	80%
DISCIPLES	116	80%
EARTHWORM JIM 3D	117	78%
EXTREME BIKER	118	88%
F/A-18E SUPER HORNET	118	81%
LE MANS 24 HOURS	117	86%
LULA 2: WET ATTACK	118	87%
NATIONS FIGHTER COMMAND	116	79%
NOX	118	88%
PLANESCAPE TORMENT	116	97%
RAYMAN 2	116	90%
RENEGADE RACERS	118	75%
SLAVE ZERO	117	89%
SOUTH PARK RALLY	117	72%
SPIRIT OF SPEED 1937	117	78%
SUPREME SNOWBOARDING	116	92%
THEOCRACY	118	81%
TRAITOR'S GATE	116	92%
ULTIMA 9	117	99%
URBAN CHAOS	116	93%



FINAL FANTASY VIII

Κοντεύει να ξημερώσει. Ο ήρωας της ιστορίας μας κάθεται μπροστά στον υπολογιστή του και ασχολείται με ένα παιχνίδι που τον έχει μαγέψει. Κοινωνική ζωή; Λίγο πολύ τα φέρνει βόλτα. Υγεία; Χμ! Μέχρι τώρα καλά είμαστε. Αρθρογραφία; Ποια άρθρα και ποια reviews! Εδώ υπάρχει το Final Fantasy 8 και θα ασχοληθεί με κάτι άλλο;

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
SQUARESOFT/EIDOS Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz (200MHz αν υπάρχει 3D accelerator), 32MB RAM, 8x CD-ROM drive, 300MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, Win95/98

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αν κάτι σε μαγεύει σε ένα τέτοιο παιχνίδι είναι σίγουρα το σενάριό του. Ενα RPG μπορεί να έχει όμορφα γραφικά, μπορεί να χαρακτηρίζεται από εθιστικό gameplay, μπορεί να συνοδεύεται από ποιοτική μουσική υπόκρουση, όμως μόνο με ένα συμπαγές και ενδιαφέρον σενάριο μπορεί να σε κάνει να αγωνιάς για τη συνέχεια και να δένεσαι με τους χαρακτήρες του. Αν έχετε διαφορετική γνώμη, δικαίωμά σας...

Η ιστορία του παιχνιδιού θέλει τον Squall να βρίσκεται στο Garden, μια σχολή που εκπαιδεύει μελλοντικά μέλη για το SeeD, μία ομάδα επίλεκτων μισθοφόρων που αποστέλλονται σε όλο τον κόσμο όταν ζητηθεί (και πληρωθεί) η βοήθειά τους. Ωστόσο, απώτερος σκοπός του SeeD δεν είναι η κερδοφορία, αλλά η εξόντωση μίας μάγισσας... Εδώ βάζουμε άνω τελεία, μια και είναι καλύτερα να δείτε μόνοι σας την εξέλιξη της ιστορίας, μίας ιστορίας όπου η αλήθεια δεν είναι πάντα αυτό που νομίζετε...

Αυτό είναι το ένα σκέλος της υπόθεσης, στο οποίο συμπεριλαμβάνονται όλες οι στρατιωτικές επιχειρήσεις του SeeD, καθώς και τα παράξενα όνειρα, το ταξίδι στο διάστημα, η απειλή της συμπίεσης του χρόνου ...(ουπς, sorry). Από την άλλη πάλι υπάρχει μια αγάπη που γεννιέται και δυναμώνει με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Λίγο πολύ και στο FF7 υπήρχαν ανάλογα στοιχεία (θυμηθείτε τη σχέση Cloud και Tifa), ωστόσο δεν περίμενε κανείς το συγκεκριμένο στοιχείο να εμφανίζεται τόσο έντονα στο FF8. Μάλιστα δημιουργήθηκε ένα μουσικό θέμα για τη σχέση μεταξύ του Squall και της Rinoa, ένα τραγούδι που φέρνει για πρώτη φορά στα Final Fantasy λόγια-στίχους! Πάντως, είναι λίγο δύσκολο να περιγραφεί στο γραπτό λόγο αυτό που τόσο γλαφυρά παρουσιάζεται στα αμέτρητα βίντεο και τις διάφορες σκηνές στο παιχνίδι.





Υστερα από αυτό το βράδυ, τίποτα δεν θα είναι το ίδιο στη ζωή του Squall.



Η αινιγματική, αισθησιακή και πανίσχυρη Edea. 'Η απλώς η Matron;

Ομως και εδώ πρέπει να βάλουμε τελεία, μια και το σενάριο του παιχνιδιού είναι στενά συνδεδεμένο με την εξέλιξη και αυτού του σκέλους της υπόθεσης.

Επίσης, ως στοιχείο του σεναρίου θα πρέπει να αναφερθούν οι διάλογοι. Ως γνωστόν, στο FF8 δεν ακούγονται ομιλίες των χαρακτήρων. Αυτό έχει τα αρνητικά του, έχει όμως και τα θετικά του. Αν υπήρχαν ομιλίες, αυτές θα ήταν κατά κάποιον τρόπο σύντομες και περιεκτικές (σκεφτείτε ότι το παιχνίδι είναι 5 CDs και χαρακτηρίζεται από αμέτρητους διαλόγους). Επειδή όμως δεν υπάρχει κάτι τέτοιο, τα όσα λέει κάθε χαρακτήρας (και εσείς τα βλέπετε στην οθόνη, μια και δεν υπάρχει speech) σκιαγραφούν πλήρως την προσωπικότητά του και τα φαινομενικά περιττά λόγια προσθέτουν σημαντικά στο δέσιμο του παίκτη με την εξέλιξη και τους ήρωες του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι οι εκάστοτε "σκέψεις" του εσωστρεφούς Squall, ο οποίος σκέφτεται πολύ, αλλά μιλάει λίγο. Βέβαια, πολλές φορές οι διάλογοι κουράζουν, πόσο μάλλον όταν, χάνοντας, είχατε αποθηκεύσει το παιχνίδι πριν από έναν εκτενέστατο διάλογο...

Υπάρχει και ένα τέταρτο σκέλος στην υπόθεση, το οποίο περιλαμβάνει την εξέλιξη της σχέσης μεταξύ των ηρώων του παιχνιδιού, το δέσιμο και την απομάκρυνση του ενός από τον άλλο εξαιτίας των περιστάσεων και συνθηκών, καθώς και το μίσος που γεννιέται μεταξύ δύο αντίζηλων, που μόνο οι καταστάσεις τούς έχουν κάνει να διαφέρουν τόσο...

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Αρκετές αράδες γράφονται για την ποιότητα της δουλειάς που γίνεται κάθε φορά στη σκιαγράφηση των χαρακτήρων στα γιαπωνέζικα παιχνίδια (ή ιστορίες γενικότερα). Δύσκολα θα συναντήσετε σε σενάριο παιχνιδιού άλλης προέλευσης τόσο καλοδουλεμένους χαρακτήρες, οι οποίοι δίνουν την εντύπωση ότι έχουν ξεπηδήσει από κάποια νουβέλα και δεν είναι απλώς πολύγωνα που "προχωρούν και βαράνε". Πώς επιτυγχάνεται αυτό; Εκτός από την έντονη (όχι απαραίτητα "πολεμική") συμμετοχή τους στην εξέλιξη του παιχνιδιού, η θέση τους και μόνο στο σενάριο είναι αρκετά προσεγμένη. Παραδείγματος χάριν, ο κακός (αλλά και ο κορυφαίος τύπος) Seifer συμμαχεί με τις δυνάμεις του κακού απλώς και μόνο επειδή έχει πρόβλημα με την εξουσία και του φανερώθηκε η ευκαιρία να εκπληρώσει το όνειρό του: να γίνει ιππότης της Sorceress. Από την άλλη, ο άφθαρτος, καλός Squall θα μπορούσε κάλλιστα να βρεθεί στη θέση του Seifer, για χάρη όμως της αγάπης του για τη Rinoa.

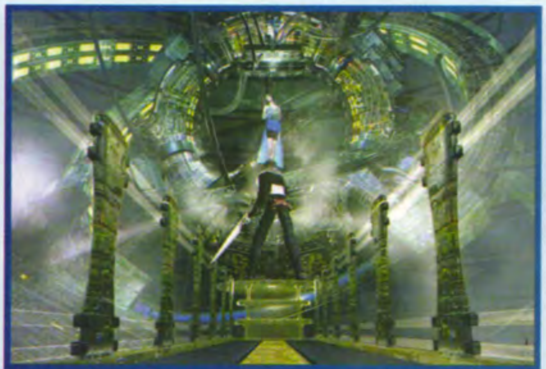


Ο "τυπάς" του παιχνιδιού, Seifer Almasy. Γιατί πάντα οι κακοί είναι περισσότερο εντυπωσιακοί από τους καλούς;

Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι παίρνουμε πάντα (γιαπωνέζικο) γουρούνι στο σακί. Αντίθετα μάλιστα κρίνουμε και συγκρίνουμε. Ετσι, η γνώμη του γράφοντος είναι ότι μπορεί μεν να είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον το ...casting στο FF8, όμως δύσκολα μπορεί να συγκριθεί με αυτό στον προηγούμενο τίτλο της σειράς. Εντάξει, στο FF8 υπάρχουν ο "τυπάς" Seifer και η άκρως επιβλητική Edea, όμως είναι δυνατόν να συγκριθούν με τον Sephiroth; Και μην ισχυριστεί κάποιος ότι στο FF7 ο Sephiroth εμφανιζόταν αρκετές φορές με χαζά και παιδικά γραφικά, γιατί θα είναι απλώς εκτός θέματος (ή δεν θα έχει ασχοληθεί με τα Final Fantasy). Επίσης, σε ό,τι αφορά τα ονόματα και τις εμφανίσεις των ηρώων, είναι όντως εντυπωσιακά (ή έστω αισθητικά πανέμορφα) τα βίντεο με τις πρώτες εμφανίσεις-γνωριμίες των μελών της ομάδας σας, όμως πόσο μπορεί να "δεθεί" κάποιος με έναν τύπο που έχει τατουάζ στο μισό μέρος του προσώπου του ή με ένα βλαχοαμερικανικό υβρίδιο Lucky Luke με Calamity Jane ή με μια κοπελιά που ονομάζεται Κίστης;

ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΧΗΣ

Στο προηγούμενο Final Fantasy η αποτελεσματικότητα και η ισχύς κάθε χαρακτήρα στις μάχες εξαρτιόνταν από τρία πράγματα: το όπλο που χρησιμοποιούσε, τα διάφορα εξαρτήματά του και φυσικά τα material. Ε, λοιπόν, ξεχάστε τα δύο τελευταία. Τώρα πια ούτε πο-



Ο Squall, αψηφώντας τους κινδύνους, απελευθερώνει τη Rinoa από την ισόβια φυλακή της.

λεμικά εξαρτήματα χρειάζεται να φοράτε, ούτε φυσικά να ψάχνετε για πολύχρωμα πετράδια. Αντίθετα, τα πάντα στο παιχνίδι ζουν και αναπνέουν στον κόσμο των Guardian Forces. Αυτά είναι τα όντα που, εκτός των άμεσων υπηρεσιών τους (διαβάστε παρακάτω), αποτελούν το βασικότατο όπλο (αμυντικό ή επιθετικό) που διαθέτετε μαζί με -φυσικά- το όπλο κάθε χαρακτήρα. Εντάξει, είναι και η μαγεία, αλλά αν δεν έχετε αναθέσει ένα GF σε κάποιον χαρακτήρα, τότε δεν θα μπορεί να χρησιμοποιήσει καμία άλλη επιλογή εκτός από τη φυσική επίθεση με το όπλο του. Ετσι, ούτε θα μπορείτε να απορροφήσετε τα μαγικά spells από έναν αντίπαλο, ούτε να χρησιμοποιήσετε τα spells, αντικείμενα και διάφορα potions που θα βρίσκετε στο παιχνίδι. Κάθε GF, εκτός από διαφορετικού στοιχείου (element) επιθέσεις, διαθέτει και διαφορετικές ικανότητες. Ετσι εκτός των στάνταρ, Magic (χρήση μαγείας), Draw (απορρόφηση μαγείας), Item (χρήση αντικειμένου), GF (επίκληση GF), ένα GF μπορεί να προσφέρει στο χαρακτήρα επιλογές όπως να ανασταίνει "πεσμένους" συμμάχους, να αναζωογονεί τα HPs του, να μπορεί να κλέβει αντικείμενα ταυτόχρονα με την επίθεση και άλλα (ύστερα από πολλές ώρες παιχνιδιού), όπως το Devour (καταβρόχθιση). Και φυσικά, κάνει απόλυτα χρήσιμη την επιλογή Junction. Με αυτήν μπορείτε, ανάλογα με τις ικανότητες κάθε GF, να συνδέετε τα διάφορα spells που έχετε με το επίπεδο των HPs σας, του Magic, του Vitality κ.ο.κ. Παρομοίως μπορείτε να αναθέσετε και spells στη φυσική επίθεση με το όπλο σας και να τυφλώσετε κάποιον ύστερα από χτύπημα ή να προκαλέσετε άμεσο θάνατο με το spell Death.

SPELLS - ΕΝΑ ΚΟΥΚΙ, ΔΥΟ ΚΟΥΚΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΑΚΟΥΛΙ

Η κατάσταση είναι όπως περιγράφεται από το τίτλο της ενότητας. Τα spells αποκτώνται μόνο μέσω της εντολής Draw, δηλαδή μόνο μέσω της απορρόφησής τους από τους αντιπάλους - αργότερα στο παιχνίδι θα μπορείτε να αντλείτε spells από διάφορα αντικείμενα μέσω ειδικών ικανοτήτων των GFs. Ετσι, κάθε φορά που θα χρησιμοποιείτε την εντολή Draw μέσα στη μάχη, θα βλέπετε τα spells που διαθέτει κάθε αντίπαλος και θα μπορείτε να απορροφήσετε μόνο έναν μικρό αριθμό από αυτά (ειδικά μάλιστα αν ο χαρακτήρας που κάνει Draw έχει μικρό επίπεδο magic). Ο μέγιστος αριθμός τώρα των spells κάθε είδους που μπορεί να απορροφήσει ένας χαρακτήρας είναι 100. Αυτά τα spells μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε άμεσα στη μάχη ή έμμεσα μέσω της επιλογής Junction. Πρέπει να ξέρετε όμως ότι κάθε spell επιφέρει διαφορετικά αποτελέσματα, ανάλογα με τη χρήση του: από τα καλύτερα spells που (μέσω του Junction) ανεβάζουν τα HPs σας είναι τα Regen και Full-Life, το καλύτερο για άμυνα ενάντια σε όλα τα στοιχεία της φύσης είναι το Ultima, από τα καλύτερα για βελτίωση του Str είναι το Meteor κ.λπ. Ομως υπάρχει και ένα άλλο στοιχείο για τις μάχες που, όπως και στο FF7, παίζει σημαντικότατο ρόλο όχι μόνο στην αποτελεσματικότητα κάθε χαρακτήρα αλλά και στην εικόνα του παιχνιδιού γενικότερα...

ΤΑ LIMIT BREAKS - ΤΟ ΞΕΣΠΑΣΜΑ

Για όσους δεν γνωρίζουν, τα Limit Breaks (ή αλλιώς "τεχνικές έσχατης ανάγκης") είναι ειδικές κινήσεις που μπορεί να πραγματοποιήσει κάθε χαρακτήρας όταν βρεθεί σε ...έσχατη ανάγκη. Σε σχέση με το FF7, υπάρχουν δύο διαφορές όσον αφορά στη λειτουργία τους. Ενώ στο FF7 μπορούσατε να πραγματοποιήσετε Limit Breaks αν είχατε δεχτεί έναν αριθμό χτυπημάτων, τώρα "ενεργοποιούνται" μόνο αν τα HPs σας έχουν φτάσει σε κρίσιμα επίπεδα (κάπου στο 1/4 ή 1/5). Επίσης, τώρα τα Limit Breaks γίνονται γνωστά είτε με την αναβάθμιση του όπλου (το gunblade του Squall), είτε μέσα από διάφορα περιοδικά πολεμικών τεχνών (Zell), είτε από αντικείμενα που βρίσκετε στο παιχνίδι (Quistis και Blue Magic). Τα σημαντικότερα (κατά τον γράφοντα) Limit Breaks στο FF8 είναι:

Squall - Lion Heart: Το κορυφαίο Limit Break στο FF8, μια και μπορεί να προκαλέσει πάνω από 100.000 damage στον αντίπαλο (κάτι σαν το Omnislash του Cloud στο FF7). Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε μερικά πράγματα για το δείκτη Renzokuken στα Limit Breaks του Squall. Οταν ενεργοποιηθεί το LB, ο



Αν τρίψετε το λυχνάρι που θα σας δώσει ο Cid, θα μεταφερθείτε στο σκοτεινό βασίλειο του Diablos. Από τις πιο εντυπωσιακές αναμετρήσεις στο παιχνίδι.



Esthar, μια πόλη κρυμμένη από τα μάτια του κόσμου. Μια πόλη που κρατάει στα χέρια της τη σωτηρία του πλανήτη.

FINAL FANTASY ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ!

Αγάπη, μίσος, αλαζονεία, φόβος, απόγνωση, εκδίκηση...



Squall επιτίθεται στον αντίπαλο και εμφανίζεται μία μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης. Σύμφωνα με αυτήν, μπορείτε να πατάτε ένα συγκεκριμένο πλήκτρο την κατάλληλη στιγμή και να προκαλείτε μέγιστο ή και διπλάσιο damage κάθε φορά - στο PSX έχει μείνει γνωστό ως "η σκανδάλη R1". Αυτό ισχύει βέβαια και για όλες τις φυσικές επιθέσεις του Squall, κάτι που φυσικά τον καθιστά τον πιο ισχυρό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Επιστρέφοντας τώρα στην αναφορά για το LB του Squall, αφού γίνουν τα απανωτά χτυπήματα με το δείκτη Renzokuken, υπάρχουν αρκετές πιθανότητες να γίνει και η ειδική κίνηση του Squall. Αυτή εξαρτάται αποκλειστικά από το όπλο που χρησιμοποιεί: όσο καλύτερο είναι το όπλο τόσο πιο ισχυρό (και πάντα διαφορετικό) το LB του. Κορυφαίο LB είναι, όπως είπαμε, η κίνηση Lion Heart, που γίνεται μόνο αν έχετε το gunblade Lion Heart (γενικά πάντως το λιοντάρι παίζει πολύ μεγάλο ρόλο στη ζωή του Squall, αλλά και σε αυτή της Rinoa...).

Quistis - Blue Magic: Είναι όπως το αντίστοιχο του Enemy Skill που υπήρχε στο FF7, μόνο που τώρα τα skills-spells αποκτώνται μέσω αντικειμένων. Τα τρία σημαντικότερα είναι το White Wind (πλήρης αναζωογόνηση σε όλους τους αντιπάλους), το κορυφαίο αμυντικό Mighty Guard (η επιστροφή του Big Guard από το FF7) και, τέλος, το Shockwave Pulsar, που είναι η μία από τις δύο επιθέσεις στο παιχνίδι που βγάζουν πενταψήφιο αριθμό damage σε κάθε χρήση. Αρκεί να αναφέρουμε ότι το Shockwave Pulsar μπορεί να το χρησιμοποιήσει μόνο η Quistis και το δυνατότερο από όλα τα GFs που είναι ο προτελευταίος αντίπαλος στο παιχνίδι (έχει το ίδιο όνομα με το λιοντάρι στο δαχτυλίδι του Squall...).

> Το Final Fantasy 8 θα μπορούσε να χαρακτηρισθεί άνετα ως μία ταινία μέσα σε παιχνίδι. Αν δεν είστε λάτρεις του είδους, σίγουρα δεν θα μείνετε αδιάφοροι μπροστά στα βίντεο, την επιβλητική (σε ορισμένα σημεία) μουσική και την εξέλιξη του σεναρίου.

Irvine - Shot: Αυτός είναι ο τρίτος πιο ισχυρός χαρακτήρας του παιχνιδιού, κυρίως λόγω της ευκολίας του να προκαλεί εύκολα μεγάλους αριθμούς damage. Χρησιμοποιώντας το πλήκτρο που έχετε αναθέσει και για το LB του Squall, μπορείτε να πυροβολείτε κάθε φορά τον αντίπαλο χρησιμοποιώντας πυρομαχικά που βρίσκετε στο παιχνίδι (από απλά καψούλια δίκαννου μέχρι Pulse Ammo) μέσα σε κάποιο χρονικό διάστημα, που καθορίζεται από μια μπάρα στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης.

Τα Limit Breaks των άλλων χαρακτήρων δεν αναφέρονται, διότι είτε κρίνονται άχρηστα στη διάρκεια του παιχνιδιού (το Slot της Selphie), είτε είναι πολύπλοκα (το Duel του Zell), είτε προκαλούν πρόβλημα στον έλεγχο της μάχης (εκτός των επιθέσεων με το σκυλί της, η Rinoa στο τελικό LB της κάνει αυτόματα πανίσχυρα αλλά και τυχαία spells). Άλλωστε υπάρχει και εδώ το ATB (Active Time Bar) που χαρακτηρίζει τις μάχες real time turn based (επιθέσεις σε πραγματικό χρόνο ανά γύρους, ανάλογα με την ταχύτητα και το initiative κάθε χαρακτήρα) και αν δεν έχετε τον έλεγχο της εξέλιξης της (δύσκολης) μάχης κάθε φορά, θα μπλέξετε άσχημα. Ξεχάσαμε όμως κάποιους...

GUARDIAN FORCES - ΟΙ ΑΙΩΝΙΟΙ ΦΥΛΑΚΕΣ

Τα GFs παίζουν και αυτά ρόλο στην εξέλιξη αλλά και το σενάριο του παιχνιδιού, μια και η όλη υπόθεση τα θέλει να κατοικούν στο μυαλό του κατόχου τους, στις περιοχές του εγκεφάλου που υπάρχουν οι αναμνήσεις... Βέβαια, αποτελούν και κύριο όπλο μέσα στις μάχες, ένα όπλο όμως που η παρατεταμένη χρήση του οδηγεί σε μικρό αριθμό απο-

κτούμενης εμπειρίας. Πάντως, μάλλον δεν θα στηρίζεστε αποκλειστικά στις επικλήσεις των GFs, μια και εκτός των μειωμένων xps, μπορεί να βαρεθείτε να βλέπετε κάθε φορά τα κατά τα άλλα εντυπωσιακά και επιβλητικά (μεγάλης διάρκειας) βίντεο της επίκλησής τους. Θα πρέπει να αναφερθεί ότι για την επίκληση του καθενός από αυτά απαιτείται κάποιος χρόνος, που εξαρτάται από τη συμβατότητα κάθε χαρακτήρα με αυτά (όσο περισσότερο τα χρησιμοποιείτε τόσο πιο γρήγορα εμφανίζονται) και κατά τη διάρκεια αυτού του χρονικού διαστήματος ο χαρακτήρας παίρνει τα HPs του GF - το damage που δέχεται μειώνει μόνο τα HPs του GF και αν αυτά μηδενιστούν, τότε ...πάπαλα (μπορείτε πάντως να τα αναστήσετε με τη βοήθεια ειδικών potions). Ο αριθμός, πάντως, των GFs είναι αρκετά εντυπωσιακός και φυσικά όλα είναι στο στυλ του FF7. Ετσι, εκτός των γνωστών (με την ίδια ή διαφορετική μορφή) Shiva, Ifrit, Leviathan, Alexander, Bahamut, Odin και Phoenix, θα γνωρίσετε τους Quezacotl, Siren, Brothers, Diablos, Carbuncle, Doomtrain, Pandemona και Cerberus. Επίσης, ως GFs εμφανίζονται ο Cactuar και ο εφιάλτης του FF7, το Tonberry. Οσον αφορά στο κορυφαίο GF στο παιχνίδι, αυτό ονομάζεται Eden και χαρακτηρίζεται από ένα επιβλητικό, εντυπωσιακό και ατμοσφαιρικό βίντεο (ονομάζεται Eternal Breath), λίγο περίεργο όμως και όχι εύκολα κατανοητό. Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι αρκετά από τα GFs τα κάνετε draw από συγκεκριμένους χαρακτήρες (π.χ. την Eden την απορροφάτε από το Ultima Weapon), άλλα πρέπει να τα αντιμετωπίσετε (Ifrit, Odin, Cactuar, Cerberus) και άλλα τα καλείτε μέσω αντικειμένων (Doomtrain, Phoenix). Επίσης, μερικά από αυτά εμφανίζονται τυχαία σε μάχες μετά την απόκτησή τους: Ο Phoenix εμφανίζεται μόνο όταν έχετε πεθάνει και σας ανασταίνει (όχι πάντα) και ο Odin εμφανίζεται τυχαία σε μάχες και αποτελειώνει με τη μία τους αντιπάλους. Α, και φροντίστε να έχετε τον Odin (τον αντιμετωπίζετε στα Centra Ruins) πριν από την τελική μάχη με τον Seifer στο τρίτο CD, για να έχετε μία έκπληξη. Το όνομα αυτής; Gilgamesh...

ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ GAMEPLAY...

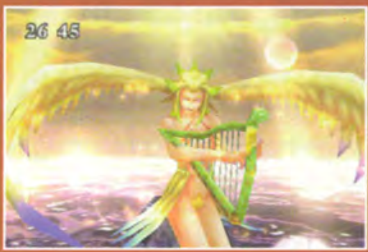
...είναι φυσικά ο μηχανισμός αποθήκευσης του παιχνιδιού και τα αρκετά "παρα-παιχνίδια" μέσα σε αυτό. Οσον αφορά στο πρώτο, υπάρχει και εδώ η χρήση των γνωστών save points, όπου μόνο εκεί μπορείτε να κάνετε save, αλλά και μόνο εκεί (σχεδόν) μπορείτε να αλλάξετε τα μέλη της ομάδας σας (υπάρχουν το πολύ 6 διαθέσιμοι χαρακτήρες). Πάντως, ως save point θεωρείται οποιοδήποτε σημείο στον παγκόσμιο χάρτη (όπως και στο FF7, μόνο που τώρα η πρόσβαση σε αυτόν είναι πιο εύκολη και αρκετά πιο συχνή). Ο περιορισμός αυτός στο save έχει γίνει πλέον αναπόσπαστο στοιχείο στα Final Fantasy, μια και σκοπός είναι να δυσκολέψει το παιχνίδι. Πριν από κάποια δύσκολη μάχη σε μια άγνωστη τοποθεσία, θα μπορείτε να επιλέξετε να μην πολεμήσετε για να τσεκάρετε τον εξοπλισμό σας και να ...ρίξετε μια ματιά στη διπλανή οθόνη όπου βρίσκεται ένα save point. Αλλες φορές πάλι θα δείτε ψεύτικα save points ή θα βρεθείτε με απενεργοποιημένη την επιλογή για αποθήκευση του παιχνιδιού, ακόμη και αν είστε δίπλα σε save point ("σφραγίζεται" μαζί με όλες της άλλες επιλογές και θα πρέπει να τις ανακτήσετε αντιμετωπίζοντας τους φύλακες της γνώσης στο μεσαιωνικό κάστρο της Ultimecia. Ποια είναι αυτή; Σιγά μη σας πω...).

Επίσης, όπως σε όλα τα Final Fantasy, θα συναντήσετε αρκετά "παρα-παιχνίδια" κατά την πορεία του παιχνιδιού. Αυτά μπορεί να είναι απλά actions με γροθιά-κλωτσιά-απόκρουση, παιχνίδια όπου πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις κατευθύνσεις για να πετύχετε το στόχο (π.χ. η προσπάθεια να φτάσετε τη Rinoa στο διάστημα - αν και αυτό θα είναι το τελευταίο που θα σας μείνει από τη μοναδική αυτή σκηνή) ή παιχνίδια με χαρακτήρα adventure. Ενα τέτοιο μπορεί να θεωρηθεί και το κυνήγι των Chocobos. Πάλι Chocobos; Ηρεμήστε, δεν παίζουν πια σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Απλώς μπορείτε να πιάσετε ένα σε ορισμένα δάση και να το χρησιμοποιήσετε για τη βόλτα σας ή για να ασχοληθείτε με το έξτρα desktop παιχνίδι που συμπεριλαμβάνεται στο CD, το Chocobo World, μέσω του οποίου μπορείτε να αποκτήσετε αρκετά χρήσιμα αντικείμενα και ικανότητες για τα GFs σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά ήταν και είναι ένα λεπτό σημείο στα Final Fantasy. Το FF7 είχε αρκετούς "εχθρούς" εξαιτίας των χοντροκομμένων και παιδικών γραφικών. Τώρα πια έχει γίνει σημαντική βελτίωση, μια και έχουν χρησιμοποιηθεί ηθοποιοί όχι μόνο για τα βίντεο, αλλά και για τα πρόσωπα των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πάντως, αν και το αποτέλεσμα είναι φανερά βελτιωμένο σε σχέση με το FF7, δεν καταφέρνει να πλησιάσει τα υψηλά standards των σύγχρονων παιχνιδιών. Αυτό φαίνεται περισσότερο στο PC, μια και στο PSX η ανάλυση της τηλεόρασης δεν επέτρεπε

ΦΥΣΑ ΜΑΝΙΑΣΜΕΝΑ, ΑΝΕΜΕ, ΑΝΟΙΞΤΕ ΟΥΡΑΝΟΙ, ΞΥΠΝΗΣΤΕ, ΑΡΧΑΙΟΙ ΔΑΙΜΟΝΕΣ....



Η σιωπηλή φωνή της σειρήνας.


Diablos, ο σκοτεινός αγγελιοφόρος (του θανάτου).



Quezacotl, το μυθικό πουλί της καταιγίδας.


Ο θάνατος έχει διαβεί το κατώφλι σας, όμως η φλόγα της αναγέννησης ανάβει και πάλι...


Eden, η αιώνια πνοή. Ενα βίντεο επιβλητικό, αινιγματικό και ...τεράστιο!

να φανούν οι γραφικές ατέλειες του FF8. Οι χαρακτήρες, αν και φανερά βελτιωμένοι, είναι χαμηλής ανάλυσης (γενικά το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 640x480), κάτι που φαίνεται ιδιαίτερα στα κοντινά πλάνα. Οι τοποθεσίες μπορεί να είναι ιδιαίτερης αισθητικής ομορφιάς, όμως πάσχουν από pixelization σε αρκετά σημεία και μόνο η τεχνική της θολούρας που έχει χρησιμοποιηθεί καταφέρνει να τις διασώσει. Γενικά, πάντως, δίνεται η εντύπωση ότι δεν έχει γίνει η ίδια δουλειά για όλες τις περιοχές και τις σκηνές στο παιχνίδι. Μπορεί να υπάρχουν οθόνες που χαρακτηρίζονται από πολύ εντυπωσιακά γραφικά, όμως υπάρχουν και περιπτώσεις που το pixelization είναι περισσότερο από εμφανές.

Βέβαια, όλα αυτά δεν ισχύουν για τα βίντεο του παιχνιδιού, τα οποία είναι με μία λέξη απίστευτα! Σας αρέσει δεν σας αρέσει το FF8 και τα animes γενικότερα, αποκλείεται να μη σας εντυπωσιάσουν τα αμέτρητα βίντεο που υπάρχουν στην εξέλιξή του. Αφήστε που τώρα πια οι χαρακτήρες έχουν γίνει πιο ..."δυτικοί", μια και δεν υπάρχουν σε μεγάλο βαθμό τα μεγάλα στρογγυλά μάτια και οι έντονες γωνίες (ας πούμε ότι έχει χρησιμοποιηθεί μία δυτική-anime τεχνική για το σχεδιασμό των χαρακτήρων). Η παρουσία πάντως των βίντεο δεν υπάρχει μόνο και μόνο για να εντυπωσιάσουν με μια έκρηξη, μια καταστροφή ή μια μονομαχία. Κατά τη γνώμη του γράφοντος υπάρχουν για να σκιαγραφήσουν περισσότερο τους χαρακτήρες, να δώσουν πιο έντονη οπτικοποίηση των περιοχών και των καταστάσεων, να εκφράσουν με μεγαλύτερη γλαφυρότητα τα συναισθήματα, και φυσικά να προσδώσουν στο Final Fantasy 8 μια αισθητική πινελιά ποιότητας και καλλιτεχνίας. Αλλωστε πώς αλλιώς θα μπορούσαν να εξηγηθούν τα βίντεο με το χορό του Garden, την απεγνωσμένη Rinoa στο διάστημα, την αισθησιακή και επιβλητική Edea, τη γνωριμία με τον Irvine και (πιστέψτε με) πολλά πολλά άλλα; Είναι ίσως από τα λίγα παιχνίδια που τα βίντεο σου φέρνουν στο νου πραγματικές κινηματογραφικές ταινίες και θα σας κάνουν να ανρωτηθείτε "μα καλά, τώρα αυτά είναι γραφικά ή κανονικοί ηθοποιοί;" (το τελευταίο θα το σκεφτείτε σίγουρα στο βίντεο που παίζεται ταυτόχρονα με τους τίτλους τέλους).

ΗΧΟΣ

Πάμε και στο άλλο λεπτό σημείο των Final Fantasy, τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Πρώτα από όλα, θα πρέπει να εκθειάσουμε τον Nobuo Uematsu, το συνθέτη του εκπληκτικού Liberi Fatali που ακούγεται στο εισαγωγικό βίντεο του FF8. Ενα έντονο ορχηστικό κομμάτι που δένει απόλυτα με την ιστορία και τους χαρακτήρες (όσο εκπληκτικό κι αν είναι αυτό το βίντεο, θα έχανε πολύ χωρίς τη μουσική επένδυση) και του οποίου οι στίχοι (αν και σε λατινική γλώσσα από το σεναριογράφο των τελευταίων Final Fantasy) κάνουν λόγο για την αφύπνιση και την εξάλειψη του ψέματος και του σκοταδισμού... Γενικά, πάντως, το κομμάτι αυτό ακούγεται σε διάφορες "διασκευές" σε όλη την έκταση του παιχνιδιού, με πιο σημαντική την επιβλητική Fithos Lusec Wecos Vinosec. Ομως είπαμε ότι το παιχνίδι δεν χαρακτηρίζεται μόνο από τις μάγισσες αλλά και από το συναίσθημα. Η έκπληξη ήταν πολύ μεγάλη όταν ύστερα από μία αρκετά έντονα συγκινησιακή στιγμή ακούστηκε από τα ηχεία ένα πολύ όμορφο slow κομμάτι, το Eyes On Me. Μπορεί βέβαια η μουσική να ακουγόταν σε αρκετές από τις ρομαντικές σκηνές, όμως άλλο μουσική και άλλο στίχοι σε ένα παιχνίδι που βρίθει από midi ρυθμούς.



Ο Seifer προσφέρει τη θυσία προς τη βασίλισσά του. Η Rinoa είναι ανήμπορη μπροστά στη θέα της μάγισσας που ξυπνάει από το λήθαργο...

Γενικά πάντως η μουσική επένδυση κρίνεται μάλλον ικανοποιητική, παρά την πολύ έντονη παρουσία των midi. Εχουν διατηρηθεί αρκετοί από τους ρυθμούς των παλιών FF, όπως η μουσική που ακούγεται στη μάχη ή η μουσική σε μυστηριώδεις τοποθεσίες, έχουν προστεθεί όμως και νέοι αρκετά ενδιαφέροντες, που μόνο για το ρυθμό ή τη μελωδία τους μπορούν να κριθούν θετικά και όχι για τα όργανα που χρησιμοποιούνται. Τελειώνοντας, θα πρέπει να αναφερθεί ότι έχει κυκλοφορήσει και το soundtrack του παιχνιδιού (τηρώντας την παράδοση) που περιλαμβάνει όλα τα μουσικά κομμάτια, καθώς και το Eyes On Me σε CD Single.



Η Rinoa πλέει στο χάος του διαστήματος. Εχει τελειώσει το οξυγόνο και ο θάνατος πλησιάζει... Ομως την κρατάει στη ζωή η θέα του δαχτυλιδιού του αγαπημένου της...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Final Fantasy 8 θα μπορούσε να χαρακτηρισθεί άνετα ως μία ταινία μέσα σε παιχνίδι. Αν δεν είστε λάτρεις του είδους, σίγουρα δεν θα μείνετε αδιάφοροι μπροστά στα βίντεο, την επιβλητική (σε ορισμένα σημεία) μουσική και την εξέλιξη του σεναρίου. Τα άσχημα γραφικά σε ορισμένα σημεία του, η midi μουσική και η απουσία διαλόγων είναι σίγουρα σοβαρά μειονεκτήματα, τα οποία αν δεν υπήρχαν, θα κάναμε λόγο για ένα τέλειο παιχνίδι. Και δεν αναφέρομαι σε βαθμολογία 100% και άλλα σχετικά, μια και αυτή τείνει να χαρακτηρίζει την απήχηση του παιχνιδιού και όχι την αξιολόγησή του. Θα ήθελα να ξέρω πόσα από τα παιχνίδια που έχουν βαθμολογηθεί από το περιοδικό μας με 96% και πάνω έχουν όντως μείνει ως all time classic ή δίνονται σε προσφορά μαζί με walkman ή 2 σε 1...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
VIDEOS	100
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
GAMEPLAY	86

90

Α, και να μην το ξεχάσω. Το Final Fantasy 9 βρίσκεται στα σκαριά...

The Sims

Εχετε αναρωτηθεί ποτέ πώς θα ήταν να μπορούσατε να ορίζετε τη ζωή -και όχι την τύχη, όπως κάνετε στα RPGs- ενός χαρακτήρα που οι ίδιοι έχετε δημιουργήσει; Είμαι βέβαιος πως ναι. Βέβαιη, όμως, όπως φαίνεται, ήταν και η Maxis, η οποία είχε την έμπνευση να μας προσφέρει το The Sims. Τι είναι αυτό; Διαβάστε και θα καταλάβετε...

ΕΤΑΙΡΙΑ
MAXIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
WIN 95/98, 32MB RAM, 300MB στο σκληρό δίσκο, 2MB κάρτα Βίντεο, DirectX συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com

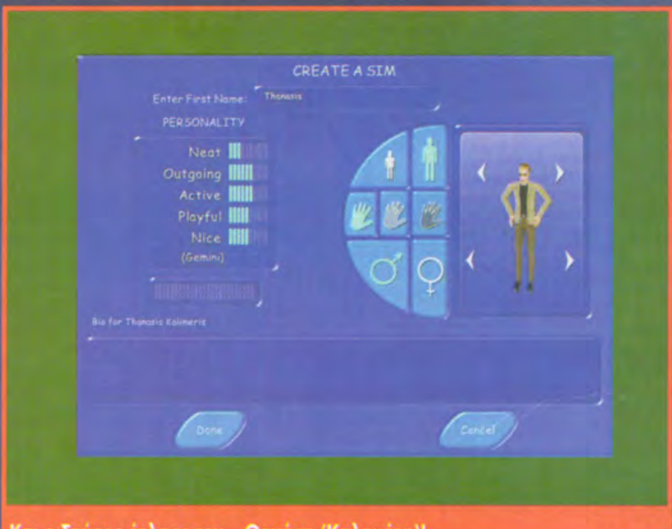
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Ομολογώ πως η προδιάθεσή μου για το The Sims ήταν αρνητική. Εξάλλου, γιατί να παίξω ένα παιχνίδι που εξομοιώνει αυτά που βιώνω καθημερινά; Πόσο λάθος έκανα...

Προτού προχωρήσω, σας καλώ να αφήσετε στην άκρη τις πολεμικές ιαχές και κάθε είδους όπλο που χρησιμοποιείτε τελευταία (Τουλιά, άσε επιτέλους το plasmagun. Μην το βάζεις κάτω από το μαξιλάρι σου :)...) και να κρεμάσετε την μπαρουτοκαπνισμένη στολή σας στο ντουλάπι. "Αποτοξινώστε" τον οργανισμό σας από κάθε εχθρική σκέψη και μόνο τότε τοποθετήστε το CD του The Sims στο drive του υπολογιστή σας. Αφού ολοκληρώσετε τη διαδικασία της εγκατάστασης, η οποία μπορεί να γίνει σε πολλές γλώσσες, και δείτε μία όμορφη -αν και σχετικά μικρή- εισαγωγή, είστε έτοιμοι να μπείτε σε έναν κόσμο που όμοιό του δεν έχετε ξαναδεί σε computer game. Πρέπει να ξέρετε ότι ακόμα και αν δεν σας συγκινήσει, σίγουρα θα κινήσει την περιέργειά σας.

Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ

Για ακόμη μία φορά η Maxis πρωτοτυπεί, παρουσιάζοντας έναν τίτλο που ξεφεύγει από τα τετριμμένα. Ετσι, μετά το θέλω-να-γίνω-Αβραμόπουλος-στη-θέση-του-Αβραμόπουλου Simcity Series, όπου ως δήμαρχοι ήσαστε αναγκασμένοι να ικανοποιείτε κάθε ανάγκη των πολιτών, στο The Sims προχωρείτε περισσότερο. Δημιουργείτε εικονικούς ανθρώπους ή ακόμα και ολόκληρες οικογένειες (με ό,τι προεκτάσεις επιθυμείτε να δώσετε σε αυτή την επιλογή) και έχετε την ευθύνη της πορείας τους. Αν και υπάρχει η πρόβλεψη τα δημιουργήματά σας να έχουν αυτόνομη βούληση, στην ουσία τα πάντα εξαρτώνται αποκλειστικά από εσάς: Εσείς πρέπει να τους πείτε



Και ο Σπύρος έπλασε τον... Θανάση (Καλημέρη)!



Βάρβαρες ώρες, δεν πληρώνει καλά, αλλά έχει προοπτικές εξέλιξης.

να κάνουν μπάνιο, να φάνε (οι ίδιοι έχουν μία προτίμηση στο junk food) ή να κοιμηθούν. Γενικότερα, οτιδήποτε κάνετε εσείς στην καθημερινή σας ζωή "απαιτούν" και οι εικονικοί άνθρωποι, προκειμένου να είναι ικανοποιημένοι και να ζουν καλά.

Αυτός, λοιπόν, είναι ο σκοπός του παιχνιδιού. Δημιουργείτε κατά τα πρότυπά σας έναν εικονικό άνθρωπο και αναλαμβάνετε να τον οδηγήσετε στη ζωή του όπως θέλετε, ενώ παρακολουθείτε στην οθόνη τα αποτελέσματα των προσπαθειών σας. Ακόμη μία πρωτότυπη ιδέα από τη Maxis, την υλοποίηση της οποίας πρέπει να παρακολουθήσουμε, αφού η προσομοίωση της αληθινής ζωής μάλλον δεν είναι εύκολη υπόθεση...

ΣΕΝΑΡΙΟ & ΕΠΙΛΟΓΕΣ

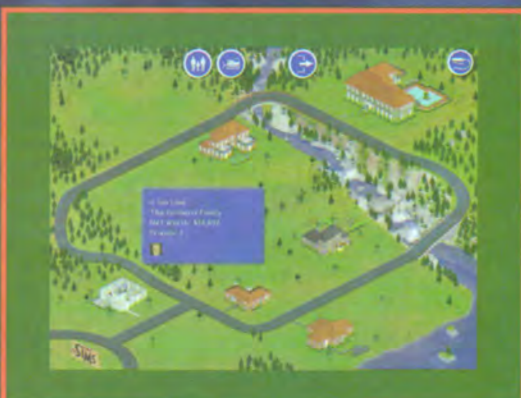
Το σενάριο μάλλον... απουσιάζει. Ούτως ή άλλως, είναι τέτοια η δομή του παιχνιδιού που δικαιολογείται η απουσία συγκεκριμένου σεναριακού υποβάθρου. Το μόνο (;) που πρέπει να κάνετε είναι να διατηρείτε τον Sim σας στην καλύτερη δυνατή κατάσταση, να του προσφέρετε αφθονία ανέσεων και, γενικά, να του παρέχετε μία όμορφη (πάντα κατά τα δικά σας πρότυπα) διαβίωση. Πώς θα το επιτύχετε; Είναι εύκολο να σας κάνω προτάσεις, ωστόσο η υλοποίησή τους είναι μάλλον δύσκολη. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι πάρα πολλές και καλύπτουν όλα τα γούστα. Στη συνέχεια θα αναλύσουμε μερικές, προκειμένου να πάρετε μία ιδέα...

Πρώτο μέλημά σας είναι να δημιουργήσετε τον "άνθρωπό" σας, εκτός εάν θέλετε να ξεκινήσετε με έναν από αυτούς που προσφέρει το παιχνίδι. Οι επιλογές αφορούν τόσο στην εμφάνιση όσο και στη συμπεριφορά του εικονικού ανθρώπου σας. Η δημιουργία του χαρακτήρα θυμίζει έντονα κλασικό RPG, καθώς σας δίνονται πόντοι, τους οποίους καλείστε να μοιράσετε σε πέντε κατηγορίες: Neat (Τακτικός), Outgoing (Εξωστρεφής), Active (Δραστήριος), Playful (Κεφάτος), Nice (Καλότροπος). Ανάλογα με την ταξινόμηση των μονάδων θα έχετε ένα ζώδιο, όπως επίσης τη σχετική συμπεριφορά. Εννοείται πως, όταν βάλετε λίγους πόντους στο Active για παράδειγμα, ο χαρακτήρας θα βγει περισσότερο τεμπέλης - αντίστοιχα πάνε και τα άλλα.

Δουλειά: Κάθε άνθρωπος που σέβεται τον εαυτό του έχει μία δουλειά. Οι Sims δεν θα μπορούσαν να ξεφύγουν από αυτόν τον κανόνα. Υπάρχουν δύο τρόποι να βρείτε δουλειά: είτε από την εφημερίδα, που σας φέρνουν καθημερινά, είτε μέσω του υπολογιστή, που τυχόν έχετε αγοράσει. Εκεί κρύβονται και οι "πονηρές" δουλίτσες (begin a career as pickpocket, για όσους ενδιαφέρονται :)...). Για όσο χρόνο ο Sim σας βρίσκεται στη δουλειά, δεν έχετε τη δυνατότητα να τον ελέγχετε.

Build/Buy Mode: Εδώ βρίσκονται όλες οι επιλογές που αφορούν στο σπίτι ως κτίριο. Θα βρείτε εργαλεία επέκτασης, δημιουργίας νέων χώρων ακόμα και δεύτερου ορόφου (αλλά μόνο μέχρι εκεί). Ακόμα, μπορείτε να φτιάξετε φράχτη και σχεδόν ό,τι άλλο θελήσετε. Εδώ θα βρείτε επίσης όλα όσα μπορείτε να αγοράσετε για να κάνετε τη ζωή του ανθρώπου που χειρίζεστε περισσότερο άνετη και χλιδάτη. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως υπάρχουν περισσότερα από 150 αντικείμενα προς επιλογή, για κάθε γούστο και κάθε τσέπη. Πολύ καλό είναι και το ότι τα αντικείμενα δεν παρατίθενται απλά. Διαφημιστές από κάθε εταιρία έχουν προσθέσει μία διαφήμιση (ένα κειμενάκι) κάτω από κάθε προϊόν, γι' αυτό καλύτερα να προσέχετε τι αγοράζετε.

Διαθέσιμη είναι και η επιλογή **Options**, που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τον ήχο και τα γραφικά όπως σας βολεύει καλύτερα, να μεταφερθείτε σε άλλο σπίτι της γειτονιάς, να δείτε τις snaps που "τραβάει" αυτόματα το παιχνίδι σε σημαντικά γεγονότα, καθώς και να κάνετε exit.



Η επιλογή σπιτιού για τον Καλημέρη.

Αυτά είναι τα βασικότερα Modes του παιχνιδιού - ωστόσο υπάρχουν κι άλλα, τα οποία αν αναφέρω και εξηγήσω, ούτε έξι σελίδες δεν θα είναι αρκετές. Πάντως, αν ύστερα από όλα αυτά τα αντικείμενα και τις επιλογές συνεχίσετε να μην είστε ικανοποιημένοι, μπείτε στο επίσημο site του παιχνιδιού (www.thesims.com) και κατεβάσετε επιπλέον αντικείμενα.

ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΑΜΟΥ!



Η πρόταση (εγώ δεν γνωρίζω φυλετικές διακρίσεις)...



... και η απάντηση... σνιφ σνιφ!

Στη συνέχεια θα μελετήσουμε λίγο την εξομοίωση της ζωής των Sims που φτιάξατε και τοποθετήσατε σε κάποιο σπίτι, το οποίο εσείς επιπλώσατε με αγάπη και το προσωπικό σας γούστο...

Η ΖΩΗ ΤΩΝ SIMS

Οπως προανέφερα, στη ζωή των Sims που δημιουργήσατε έχετε την απόλυτη ελευθερία να ορίσετε εσείς τις πρέπει να κάνουν προκειμένου να βελτιώσουν το Mood τους. Αυτό εξαρτάται από τις ανάγκες τους. Ανάγκες; Μα φυσικά! Οπως εμείς, οι πραγματικοί άνθρωποι, έχουμε ανάγκες που πρέπει να ικανοποιούμε (βιολογικές, πνευματικές κ.ά.), έτσι έχουν και οι Sims. Συγκεκριμένα, οι βασικές ανάγκες τους είναι οκτώ: Hunger (Πείνα), Comfort (Ανεση), Hygiene (Υγιεινή), Bladder (Κύστη), Energy (Ενέργεια), Fun (Διασκέδαση), Social (Κοινωνικότητα), Room (Δωμάτιο). Από αυτές τις ανά-

ΠΡΙΝ... ΚΑΙ ΜΕΤΑ!



Το πρώτο σπίτι που μπόρεσε να αποκτήσει ο Θανάσης...



...και πώς το ίδιο σπίτι έγινε ύστερα από λίγο καιρό, με σκληρή δουλειά.

γκες, η Room δηλώνει πως ο Sim προτιμά να βρίσκεται σε μεγάλα, φωτεινά και με πολλά παράθυρα δωμάτια, παρά σε μικρά ή ανεπαρκώς φωτισμένα. Μήπως και στην πραγματικότητα δεν ισχύει αυτό; Οι υπόλοιπες ανάγκες νομίζω είναι προφανείς και καλύπτονται από ποικίλα αντικείμενα που πρέπει να υπάρχουν στο σπίτι κάθε Sim (μπάνιο, τηλέφωνο κ.λπ.). Συνεπώς, πρέπει να φροντίσετε όχι μόνο να μη λείπει τίποτα από το σπίτι του εικονικού ανθρώπου που έχετε δημιουργήσει, αλλά τα πάντα να είναι εύκολα προσβάσιμα και να τα χρησιμοποιεί τακτικά.

Οπως είναι φυσικό, το υψηλό Mood βοηθά τον Sim παντού: Μπορεί να πάρει ευκολότερα προαγωγή στη δουλειά του, να δουλεύει σωστές και λιγότερες ώρες και να κερδίζει περισσότερα χρήματα. Ακόμα, επικοινωνεί καλύτερα με τους γείτονές του και αποκτά με ευκολία φίλους. Οπως αναφέρει και το πολύ καλό και κατατοπιστικό (και στα ελληνικά γραμμένο) manual, ποτέ μην υποτιμάτε την αξία της φιλίας. Εκτός του ότι μόνο έτσι διατηρείτε το επίπεδο του Social ψηλά, αργότερα θα διαπιστώσετε πως χρειάζεστε συγκεκριμένο αριθμό φίλων, προκειμένου να επιτύχετε μία νέα προαγωγή στη δουλειά σας.

Καθώς θα ανεβαίνετε στην ιεραρχία της υπηρεσίας σας, θα συνειδητοποιήσετε πως σας χρειάζονται επιπλέον ικανότητες για να επιτύχετε κάτι καλύτερο. Αυτό φαίνεται στο Job, όπου οι επιπλέον ικανότητες που μπορείτε και πρέπει να αναπτύξετε είναι έξι: Cooking (Μαγείρεμα), Mechanical (Μηχανική), Charisma (Ομορφιά, χρήση του λόγου), Body (Σώμα), Logic (Λογική), Creativity (Δημιουργικότητα). Αναπτύσσονται και αυτές με συγκεκριμένα αντικείμενα, τα οποία βέβαια διατίθενται προς πώληση...

Βέβαια, η δουλειά δεν είναι ο μοναδικός σκοπός των Sims. Η Maxis τους έχει δώσει πολλά από τα γνωρίσματα των πραγματικών ανθρώπων. Ετσι, οι Sims μπορεί να είναι ζηλιάρηδες, ζημιάρηδες ή εχθρικοί. Ας περάσουμε, όμως, σε γεγονότα της ιδιωτικής ζωής των Sims που χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής...

Γάμος: Αν οι φιλικές διαθέσεις που τρέφει κάποιος Sim πάψουν να είναι μόνο φιλικές και αποκτήσουν "βαθύτερο" νόημα, είναι πολύ πιθανό να σας δοθεί η επιλογή να ζητήσετε από τον/την Sim που σας ενδιαφέρει να περάσει το υπόλοιπο της εικονικής ζωής του/της μαζί σας. Αν δεχτεί την πρότασή σας, γίνεται γάμος. Χωρίς τυμπανοκρουσίες και καθυστερήσεις, μετά την αποδοχή της πρότασης, βρίσκεστε νυμφευμένοι, με το "πρόσωπο" να μετακομίζει σπίτι σας φέρνοντας μαζί και την προίκα του/της και τον εαυτό σας μετανιωμένο για τη μ!*$#% που κάνατε και παντρευτήκατε. Εεεμ.... όχι, το παιχνίδι δεν είναι τόσο ρεαλιστικό, αφού σε αυτό όσο εύκολο είναι το να συνάψετε γάμο, άλλο τόσο εύκολο είναι το να διατηρήσετε άσβεστη την αγάπη σας με το πέρασμα του χρόνου. Βέβαια εδώ παρουσιάζεται το εξής πρόβλημα: Εντάξει, είναι θεμιτό να αγαπά ο Sim πολλές γυναίκες ταυτόχρονα, ενώ δεν είναι κολάσιμο το να αγαπά τη "συντροφιά" ατόμων του ίδιου φύλου (πάντα για τον Sim και το παιχνίδι ο λόγος... μην παρεξηγηθούμε κιόλας...), δεν έχει όμως αποδοθεί σωστά ο γάμος. Με άλλες λέξεις, δεν υπάρχει διαφορά (εξωτερική ή στον πίνακα των σχέσεων που επίσης έχει το παιχνίδι) μεταξύ παντρεμένου και ανύπαντρου Sim. Δεν υπάρχει κανένας απολύτως αντίκτυπος στο παιχνίδι. Τέλος, θα πρέπει να αναφέρω στους επίδοξους γαμπρούς (και νύφες, εμείς δεν είμαστε ρατσιστές...) πως ο γάμος είναι ανατολίτικου τύπου, αφού δεν είστε υποχρεωμένοι να



Φωτιά, φωτιάάά!!!



Η Cassandra είναι πιτσιρίκα. Τριανταφυλλόπουλος που μου χρειάζεται!

έχετε παντρευτεί μόνο έναν Sim. Μπορείτε να παντρευτείτε με όσους Sims νομίζετε πως ταιριάζετε.

Μωρά: Φυσική συνέπεια της οικογενειακής αρμονίας είναι και η απόκτηση παιδιών - άλλωστε, αυτός δεν είναι ο προορισμός του ανθρώπου; (Ουπς, πάλι παρασύρθηκα, εδώ μιλάμε για παιχνίδι...) Υστερα από αρκετή και έντονη ερωτική διάθεση με το σύντροφο Sim της ζωής σας, θα εμφανιστεί η επιλογή γέννησης παιδιού. Αν την επιλέξετε, θα δείτε -σχεδόν ως διά μαγείας- ένα μωρό δίπλα σας. Το μωρό δεν μπορείτε να το ελέγξετε όπως ελέγχετε τους υπόλοιπους Sims. Η μόνη προειδοποίηση για το πότε πρέπει να ικανοποιήσετε κάποια από τις ανάγκες του είναι η ίδια η γλυκιά φωνούλα του. (Αχ, Ηρώδη, πόσο δίκιο είχες όταν τα έσφαζες... Ουπς, πάλι ξέφυγα :)...) Σύντομα το μωρό θα αναπτυχθεί, οπότε θα έχετε να αντιμετωπίσετε άλλο ένα "πρόβλημα", αφού θα είστε υποχρεωμένοι να καλύψετε περισσότερες ανάγκες. Εδώ πρέπει να σημειώσω πως οι Sims δεν γερνάνε, αλλά ούτε και τα παιδιά μεγαλώνουν. Οπως αναφέρει το χιουμοριστικό manual, οι Sims έχουν τόσα προβλήματα να καλύψουν, γιατί να φορτωθούν ακόμα ένα;

Προτού κλείσω την αναφορά στη ζωή των Sims, θα ήθελα να σας προτείνω κάτι τελευταίο: Οταν χτυπά το τηλέφωνο, εγκαταλείψτε τα πάντα και σηκώστε το πριν να σταματήσει. Υπάρχουν άφθονες ευκαιρίες που περιμένουν εσάς και τους Sims σας και οι οποίες κρύβονται σε ένα τυχαίο τηλεφώνημα. Περισσότερα θα ανακαλύψετε μόνοι σας...

Ωρα για τα τεχνικά θέματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

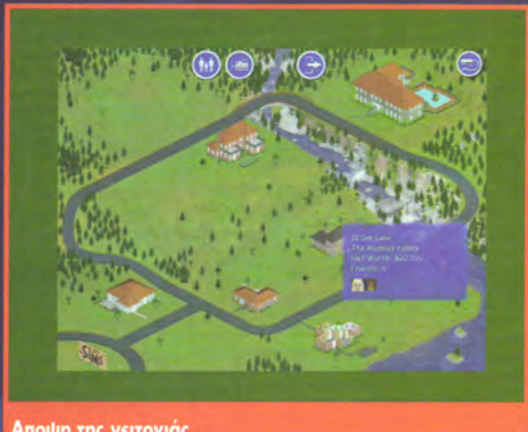
Τα γραφικά του τίτλου δεν διεκδικούν δάφνες ποιότητας. Εξάλλου, δεν ανήκει σε κατηγορία στην οποία η επιμέλεια των γραφικών είναι πρώτης προτεραιότητας (βλ. Quake και Unreal series). Με αυτό δεν υποστηρίζω πως τα γραφικά είναι άσχημα. Το αντίθετο, μάλιστα. Θεωρώ πως τα γραφικά του The Sims είναι πολύ καλά. Οι προγραμματιστική ομάδα της Maxis έκανε αξιόλογη προσπάθεια, την οποία οφείλουμε να αναγνωρίσουμε. Βέβαια, υπάρχουν (και νομίζω πως για καιρό ακόμα θα υπάρχουν) μεγάλα περιθώρια βελτίωσης. Επρεπε να προσεχθεί περισσότερο το animation των Sims καθώς και η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Ενώ, για παράδειγμα, όταν ένα σπίτι έπιασε φωτιά, τα πράγματα που ήταν στο ίδιο δωμάτιο καθώς και σε ένα γειτονικό που είχε ανοιχτή την πόρτα κάηκαν, οι τοίχοι δεν μαύρισαν καθόλου. Ούτε και ο smoke detector που βρισκόταν σε άλλο διπλανό δωμάτιο λειτούργησε. Επιπλέον, η κίνηση των Sims μερικές φορές είναι "σπαστή", καθόλου ομαλή και ενδέχεται να δημιουργήσει πρόβλημα στο "ευαίσθητο" νευρικό σας σύστημα, ειδικά αν δεν την προσεγγίσετε ως στοιχείο που χαρίζει ανάλαφρη διάθεση στο παιχνίδι. Εξάλ-

Το παιχνίδι αγγίζει έναν τελείως διαφορετικό κόσμο, που παρόμοιους μάς έχει προσφέρει κατά καιρούς μόνο η ίδια εταιρία. Ασχολείται με ένα πολύ δύσκολο θέμα, την εξομοίωση της πραγματικής ζωής, πλην όμως με διασκεδαστικό τρόπο.

λου, τα μοντέλα των Sims -στο μέγιστο zoom- είναι αρκετά τετραγωνισμένα. Ακόμη ένα στοιχείο, όμως, που μάλλον δεν με ενθουσίασε είναι ο τρόπος με τον οποίο οι Sims αλλάζουν ρούχα: Εκτελούν μία γρήγορη και πλήρη περιστροφή γύρω από τον



Τα σχόλια περιττά. Η θλίψη στο κατακόρυφο.


Αποψη της γειτονιάς.


Ο πυροσβέστης αποχωρεί.

εαυτό τους και... αυτό ήταν. Αλλαξαν, όπως συνηθίζει να αλλάζει ο Superman στις ταινίες του. Ας μην αναφέρουμε, όμως, μόνο τα αρνητικά. Βρήκα θετική την ποικιλία των κινήσεων που οι Sims έχουν στη διάθεσή τους, ενώ δεν μπορώ να μην τονίσω το πλήθος των αντιδράσεών τους στις καταστάσεις που αντιμετωπίζουν. Μπορεί τα γραφικά -ως sprites- να μην είναι καλοσχεδιασμένα, αλλά είναι γεγονός πως δεν έχω δει σε πολλά παιχνίδια την ποικιλία στο σχηματισμό του νέου εικονικού ανθρώπου που είδα στο The Sims. Πραγματικά, θα μπορέσετε να δημιουργήσετε εκατοντάδες virtual ανθρώπους τόσο ως εμφανίσεις όσο και ως προσωπικότητες.

Γενικά, τα απλώς καλά γραφικά καλύπτονται -και με το παραπάνω- από τις δυνατότητες που δίνονται στον υποψήφιο παίκτη να μορφοποιήσει τον άνθρωπο που δημιουργεί σε καταπληκτικό και πρωτόγνωρο βαθμό. Σε ένα παιχνίδι, όμως, δεν υπάρχουν μόνο τα γραφικά. Ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο παίζει και ο...



Οι γυναίκες της virtual ζωής μου.



Η στιγμή του μεγαλύτερου λάθους κάθε άντρα.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος, ανάλογα με την αντιμετώπιση που θα έχει, μπορεί να προσεγγιστεί με δύο τρόπους. Κρινόμενος αντικειμενικά, με μεγάλη δυσκολία ξεφεύγει από τη μετριότητα. Πιστεύω, όμως, πως πρέπει να κριθεί με γνώμονα το κατά πόσο εξυπηρετεί το σκοπό του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση θεωρώ πως είναι από τα πιο ισχυρά ατού του τίτλου. Καταρχήν, το speech των Sims είναι διαφορετικό και πάντα σχετικό με την ασχολία που έχουν την εκάστοτε χρονική στιγμή. Επιπλέον, ακόμα και κατά τη διάρκεια των προσωπικών στιγμών μεταξύ δύο Sims (αγκαλίτσες, φιλάκια κ.λπ.) τα speeches είναι πολύ πετυχημένα και δένουν με το κλίμα της περίστασης. Τα δε εφέ είναι άκρως ικανοποιητικά: Κάθε σημαντικό γεγονός συνοδεύεται από το ανάλογο ηχητικό εφέ, προκειμένου να έλξει τον παίκτη στην καινούρια -όχι πάντα ευχάριστη- κατάσταση που δημιουργήθηκε και να δώσει τη λύση.

Οσον αφορά στον καθ' εαυτό ήχο του παιχνιδιού, νομίζω πως η Maxis προσφέρει κάτι που πιθανώς έχει χρησιμοποιηθεί ξανά σε computer game, αν και εδώ βρίσκεται στην καλύτερη στιγμή του. Ο ήχος είναι πολύ αστείος. Σε πολλά σημεία θα θυμίσει τα καταπληκτικά, αστεία ηχητικά εφέ γνώριμων ελληνικών ταινιών. Βρήκα αυτή την επιλογή των ηχητικών εφέ καταπληκτική, αφού, σε τελική ανάλυση, ο τίτλος σκοπό έχει να ψυχαγωγήσει και να διασκεδάσει τον παίκτη, παρά να τον κάνει να βιώσει μία διαφορετική, τελείως ρεαλιστική πραγματικότητα μέσα από τον υπολογιστή του. Επιπλέον, στα θετικά του ήχου συγκαταλέγεται το γεγονός ότι δύσκολα θα τον βαρεθεί κάποιος. Αυτό οφείλεται στο ότι είναι αστείος, αλλά κυρίως στο ότι παρουσιάζει εξαιρετική ποικιλία. Ακόμα, πρέπει να τονιστεί η εξαιρετική ποιότητα των ήχων που ακούγονται, οι οποίοι, αν και χαμηλής έντασης, είναι καθαροί και έχουν σωστή διάρκεια. Δεν γνωρίζω αν η χαμηλή ένταση οφείλεται σε προγραμματιστικό λάθος, πάντως, ακόμα και αν δώσετε την υψηλότερη ρύθμιση, πρέπει να δυναμώσετε αρκετά τα ηχεία του υπολογιστή σας, προκειμένου να ακούτε όλους τους ήχους. Αξίζει να σημειωθεί πως υπάρχουν σημεία στα οποία το παιχνίδι γίνεται ξεκαρδιστικό, γεγονός το οποίο οφείλεται τόσο στην απεικόνιση της σκηνής όσο και στον ήχο, η συμμετοχή του οποίου δημιουργεί την κατάλληλη ατμόσφαιρα.



Καλημέρα, αγάπη μου!

GAMEPLAY - ΑΝΤΟΧΗ

Το gameplay το βρίσκω πολύ καλό. Η οθόνη δράσης των Sims καλύπτει τα 5/6 της συνολικής οθόνης. Το 1/6 της οθόνης που βρίσκεται στο κάτω μέρος καλύπτεται από μία μπάρα και έναν κύκλο κάτω αριστερά. Στον κύκλο υπάρχουν οι ρυθμίσεις για την ταχύτητα του παιχνιδιού, οι αναφορές για τους φίλους που έχει ο δημιουργημένος από εσάς άνθρωπος και το σύνολο των χρημάτων που βρίσκονται κάθε στιγμή στο λογαριασμό του. Ακόμα υπάρχουν οι επιλογές που αφορούν στην επέκταση του σπιτιού στο οποίο μένετε, στην αγορά νέων αντικειμένων για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των Sims σας ή και στην πώληση αντικειμένων που είτε δεν χρειάζονται είτε θα αντικατασταθούν από καλύτερα. Δίπλα από τον κύκλο, στην μπάρα δηλαδή, απεικονίζονται γενικότερες πληροφορίες που αφορούν στους χαρακτήρες που έχετε υπό τον έλεγχό σας. Ετσι, μπορείτε να βλέπετε την κατάσταση στην οποία βρίσκονται οι ανάγκες κάθε Sim, ώστε να ξέρετε τι του λείπει για να αποκτήσει καλύτερη διάθεση, βλέπετε τη διάθεσή του κάθε χρονική στιγμή, ενώ υπάρχουν και extra επιλογές. Μπορείτε να δείτε την ποιότητα του σπιτιού του, ώστε να αποφασίσετε καλύτερα τι θα του προσφέρετε στο άμεσο μέλλον, το είδος των σχέσεων που έχει με όσους γνωρίζει και το πόσο "ζεστές" είναι αυτές, όπως επίσης στοιχεία που αφορούν στη δουλειά του: πόσο καλά αποδίδει, πόσα χρήματα κερδίζει και τι χρειάζεται επιπλέον (ικανότητες ή φίλους), προκειμένου να αναρριχηθεί υψηλότερα στην ιεραρχία της δουλειάς που εσείς επιλέξατε γι' αυτόν. Χαρακτηριστικά αναφέ-

ρω πως ο δικός μου Sim (Θ. Καλημέρης) ξεκίνησε ως εργένης, αστυνομικός περιπολίας με 240 Simoleons ημερήσιες απολαβές (το "εθνικό" νόμισμα του παιχνιδιού, όσοι παίζουν Simcity 3000 το γνωρίζουν καλά) και έφτασε να παντρευτεί τη Noni Kalimeris (πρώην Dounia) και να είναι πλέον γραφιάς με 540 Simoleons την ημέρα. Επίσης, η γυναίκα του ξεκίνησε από ταπεινή σερβιτόρα και είναι ήδη stunt woman. Βέβαια, συνεχίζω με αμείωτο ενδιαφέρον για να τους βοηθήσω να ζήσουν μία καλύτερη ζωή. Οχι τίποτε άλλο, απλώς έχω βάλει στο μάτι μία βίλα που είναι στη γειτονιά και πρέπει να βιαστώ ελαφρώς για να μη μου τη φάει άλλος.

Σε γενικές γραμμές, το gameplay είναι πολύ απλό, εύχρηστο και δεν θα προβληματίσει όσους αποφασίσουν να ασχοληθούν με το παιχνίδι. Με ένα κλικ είσαι -τις περισσότερες φορές- ακριβώς εκεί όπου θέλεις, χωρίς να χρειάζεται ατελείωτο ψάξιμο για να βρεις μία επιλογή. Κατ' αυτόν τον τρόπο το παιχνίδι κυλά χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα εξωτερικής φύσεως (χειρισμός, ήχος κ.λπ.), παρά μόνο με τα προβλήματα των Sims σας, τα οποία πρέπει να αντιμετωπίζετε διαρκώς. Παρ' όλα αυτά, είναι λάθος να πιστέψετε πως, ακριβώς λόγω του περιορισμένου (φαινομενικά) ενδιαφέροντος που προκαλεί το παιχνίδι, δεν θα έχει αντοχή στο χρόνο. Βέβαια, όπως αναφέρει και η ίδια η Maxis στο manual: "Μην είστε παράλογοι. Πρόκειται για παιχνίδι της Maxis! Τι θέλετε, να κερδίσετε;". Ending goal δεν υπάρχει. Η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο εξαρτάται αποκλειστικά από εσάς. Μπορείτε να παίζετε μέχρι να βαρεθείτε τους Sims που έχετε δημιουργήσει ή μέχρι να τους κάνετε να ζουν τόσο καλά που δεν θα έχει πια νόημα, διότι δεν θα μπορούν να προοδεύσουν άλλο. Αν καταφέρετε να βρεθείτε στην κορυφή της κοινωνικής πυραμίδας του The Sims, κλείστε το και κάνετε το ίδιο και στην πραγματική ζωή σας. Ακόμα, όμως, και όταν το επιτύχετε, μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι από την αρχή δημιουργώντας έναν τελείως διαφορετικό Sim και οδηγώντας τον τελείως διαφορετικά στην εικονική ζωή του. Για παράδειγμα, όταν καταφέρω ο χαρακτήρας μου να γίνει αρχηγός της τοπικής αστυνομίας, θα δημιουργήσω έναν νέο Sim, για τον οποίο θα προσπαθήσω να γίνει ο νέος crime Lord. Οταν το καταφέρω και αυτό, θα τον κάνω επιστήμονα και, και, και... Υπάρχουν τόσες επιλογές που νομίζω πως δεν θα μείνει κανείς παραπονεμένος.

ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΓΟΥΣΤΟ!



Ολοκληρώνοντας το review, οφείλω να αναφέρω δύο λίαν εκνευριστικά στοιχεία. Πρώτον, το παιχνίδι τρέχει σε δύο αναλύσεις που εξαρτώνται από την ανάλυση της οθόνης σας και είναι 800x600 και 1.024x768. Δεν είναι δυνατόν, όμως, στην 1.024x768 να κολλάει στον καλύτερο υπολογιστή που βρήκα για να το δοκιμάσω. Για να μη με θεωρείτε υπερβολικό, γράφω πως πρόκειται για έναν P-III στα 450MHz με 64MB RAM και τη Viper770 κάρτα γραφικών. Ελεος πια, τι άλλο θέλει... Δεύτερον, έχει δοθεί ελλιπής προσοχή στη θέμα της διατροφής. Δεν είναι δυνατόν να παραγγέλνουν online. Θα μπορούσαν απλώς να ανοίγουν το ψυγείο και να παίρνουν οτιδήποτε. Θα ήταν πολύ καλύτερα αν μπορούσαν να ψωνίζουν οι ίδιοι, έστω και τηλεφωνικά...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παίρνοντας στα χέρια μου το παιχνίδι ήμουν διστακτικός και δεν το ξεκίνησα με τις καλύτερες προοπτικές. Φρόντισε, όμως, η ίδια η Maxis να διαψεύσει τις όποιες αρνητικές σκέψεις μου. Το παιχνίδι αγγίζει έναν τελείως διαφορετικό κόσμο, που παρόμοιους μάς έχει προσφέρει κατά καιρούς μόνο η ίδια εταιρία. Ασχολείται με ένα πολύ δύσκολο θέμα, την εξομοίωση της πραγματικής ζωής, πλην όμως με διασκεδαστικό τρόπο. Χωρίς να επιδιώκει τον απόλυτο ρεαλισμό (κάτι τέτοιο θα ήταν άλλωστε από υπερβολή έως ουτοπία), καταφέρνει να ισορροπεί μεταξύ ρεαλισμού και διασκέδασης με σχετική άνεση. Τα περισσότερα από αυτά που θα συναντήσετε στο παιχνίδι μοιάζουν αρκετά με το τι συμβαίνει στην πραγματική ζωή. Παρουσιάζει, βέβαια, αρκετές αδυναμίες, αλλά πιστεύω πως δεν είναι σε θέση να αμαυρώσουν τη γενικότερη εντύπωση. Αν θέλετε την προσωπική μου άποψη, θα έλεγα πως η Maxis κατάφερε πάλι να δώσει στο αγοραστικό κοινό έναν τίτλο ικανό να προσελκύσει gamers σχεδόν από κάθε κατηγορία, αφού ακόμα και εκείνοι που όταν ακούν τη λέξη "strategy" και βγάζουν σπυράκια εύκολα θα αφιερώσουν σε αυτό λίγο από το χρόνο τους, προκειμένου να ξεφύγουν από τα συνηθισμένα τους παιχνίδια. Αν είχαν προσεχθεί περισσότερο τα γραφικά, θα συγκινούσε ακόμα μεγαλύτερη μερίδα του κοινού. Πιστεύω δε πως, αν η θεματολογία του ήταν πιο γνωστή στο ευρύ κοινό και πολλοί δεν το πλησίαζαν με σκεπτικισμό (συνηθισμένοι, γαρ, από τα γνωστά και διόλου φιλειρηνικά παιχνίδια), θα είχε πιθανότητες να συμπεριληφθεί στα "top" της φετινής χρονιάς. Αν και αυτό το παιχνίδι της Maxis αποκτήσει συνεχιστές όπως το Simcity, σταδιακά θα εγκατασταθεί σε πολλούς υπολογιστές. Θεωρώ πως το The Sims αξίζει τόσο την προσοχή όσο, βέβαια, και μέρος από το χαρτζιλίκι σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	94

88



Δεν είναι το αρτιότερο όλων, σίγουρα όμως είναι διαφορετικό και άξιο προσοχής. Η τελική επιλογή παραμένει δική σας...

BATTLEZONE II
COMBAT COMMANDER

Είστε οπαδός των παιχνιδιών στρατηγικής, αλλά νιώθετε πως κάτι λείπει. Υπάρχει ένα κενό στην ψυχή σας που ζητάει ολοκλήρωση. Απολαμβάνετε μεν τις περίτεχνες στρατηγικές μανούβρες αφ' υψηλού στο πεδίο της μάχης, αλλά ποθείτε να νιώσετε την ένταση από κοντά. Να βρεθείτε δίπλα στις μαχόμενες μονάδες σας και να πολεμήσετε μαζί τους στον υπέρ πάντων αγώνα για την εξολόθρευση του εχθρού. Μην ανησυχείτε, το Battlezone 2 κατέφθασε!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
PANDEMIC/ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz, 64MB RAM, απαραίτητος 3D επιταχυντής, 500MB ελεύθερος χώρος + 100MB για swap file, Windows 95/98, DirectX 7.0 συμβατές κάρτα ήχου και γραφικών

Το Battlezone 1 αποτελούσε έναν τίτλο πρωτοπόρο στο είδος του που επιχειρούσε να συνδυάσει τα θετικά στοιχεία δύο κατηγοριών παιχνιδιών, τα οποία -εκ πρώτης όψεως- έμοιαζαν να απέχουν αρκετά μεταξύ τους, τον κόσμο της δράσης με αυτόν της στρατηγικής. Μολονότι ήταν αξιέπαινη η προσπάθεια, το αποτέλεσμα από πλευράς πωλήσεων ήταν απογοητευτικό. Σίγουρα ως τίτλος είχε αρκετά μειονεκτήματα, αλλά αυτά δεν δικαιολογούσαν τη γενική απόρριψη που είχε από το αγοραστικό κοινό. Άλλωστε δεν έπαψε να αποτελεί ένα διασκεδαστικό πάνω απ' όλα παιχνίδι.



Μία νέα αποκλειστικότητα: το κατοικίδιο του "PC Master"! Το νέο απόκτημα του αρχισυντάκτη. Κι ας τολμήσει κανένας συντάκτης να αργήσει το άρθρο του... Έχει μια όρεξη, το άτιμο!

Επειδή η Activision δεν έχασε την πίστη της σε αυτή τη "συνταγή", έδωσε στην Pandemic ακόμη μία ευκαιρία. Αυτή τη φορά η ανάπτυξη του τίτλου έγινε με μεγαλύτερη σοβαρότητα, επιμέλεια και προσοχή. Το αποτέλεσμα ακούει στο όνομα Battlezone 2 και φιλοδοξεί να αποκτήσει μια θέση στην καρδιά (και την τσέπη!) κάθε gamer. Το θέμα, λοιπόν, είναι αν καταφέρνει να ξεφύγει από τη μετριότητα του προκατόχου του...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η εξωγήινη φυλή που είχε εμφανιστεί προς το τέλος της εκστρατείας στο Battlezone και είχε αναγκάσει τις ΗΠΑ να συνεργαστούν με τη Ρωσία αναλαμβάνει να αποτελέσει τον κεντρικό άξονα της υπόθεσης. Το όνομά της Scions. Το όνομά μας ISDF. Η διεθνής συμμαχία της τρίτης χιλιετίας έχει καταφέρει να δημιουργήσει μια αποικιακή παντοκρατορία στο ηλιακό μας σύστημα, με κέντρο επιχειρήσεων τη Γη. Την επιτυχία στην εξάπλωσή της οφείλει σε ένα μέταλλο άγνωστης προέλευσης, το biometal. Ανακαλύφθηκε το 1952 στα απομεινάρια ενός μετεωρίτη που έπεσε στη Γη. Οι επιστήμονες δεν άργησαν να συνειδητοποιήσουν τις ξεχωριστές ιδιότητές του, που το καθιστούσαν μοναδικό εργαλείο για τη διαστημική πτήση. Έκτοτε άρχισε ένας παγκόσμιος αγώνας για την επικράτηση στο διάστημα, που κατέληξε στην παντοκρατορία του ISDF. Κεφαλή του στρατιωτικού οργανισμού είναι ο στρατηγός Braddock. Δεύτερος στη διοίκηση, ο υποστράτηγος Manson.

Ονομάζεσαι John Cook. Δεν είσαι παρά ένας απλός στρατιώτης, που παίρνει μέρος σε μια σκοτεινή εκστρατεία στις άκρες του συστήματός μας. Ένας δορυφόρος του Πλούτωνα καταρρίφθηκε από άγνωστα αίτια και ο στρατηγός αποφάσισε να στείλει ολόκληρο το στόλο της ομοσπονδίας προς διαλεύκανση της υπόθεσης. Ήδη κάτι δεν πάει καλά. Ένας δορυφόρος που καταστράφηκε σίγουρα δεν αποτελεί αιτία για την κινητοποίηση ολόκληρου του στόλου. Ούτε μια επικείμενη εισβολή από εξωγήινους δεν θα δικαιολογούσε παρόμοια απόφαση! Παρ' όλα αυτά τα γαλόνια σου δεν σου επιτρέπουν να αμφισβητείς εντολές. Ούτε καν να σκέφτεσαι. Μόνο να πολεμάς.



Προχωρώντας στα ενδότερα του παιχνιδιού θα μάθετε περισσότερα για τους Scions, την ιδιαίτερη φύση τους, που τους κάνει πλήρως εξοικειωμένους με το βιομέταλλο, τα υποτιθέμενα σχέδιά τους να καταστρέψουν τη Γη με υπερόπλα, τις δολοπλοκίες και τις προδοσίες ανώτατων στελεχών του στρατεύματος... Η υποχρέωση της υπακοής στους ανωτέρους θα έρθει αργά ή γρήγορα σε σύγκρουση με τα δεδομένα της προσωπικής κρίσης. Ποιον δρόμο θα ακολουθήσεις; Η απόφαση είναι δική σου...

Η υπόθεση ικανοποιεί και με το παραπάνω, παρ' όλο που το κλίμα που δημιουργείται από τις γενικότερες συνθήκες που επικρατούν στο παιχνίδι δεν σε βοηθά ιδιαίτερα να ταυτιστείς με τον πρωταγωνιστή. Η μύηση στην υπόθεση και η προώθηση του μύθου επιτυγχάνονται μέσω των briefings, που προσφέρονται και σε γραπτή μορφή (Full Briefing) και υπό μορφή φωνητικών εντολών των ανωτέρων σου και άλλων συντελεστών κάθε αποστολής. Τα πρώτα είναι πιο τυπικά και δίνουν πολλά ερεθίσματα για περαιτέρω προβληματισμό σε κάποιον "υποψιασμένο", ενώ τα δεύτερα είναι πιο ατμοσφαιρικά, αφού ακούς τη φωνή κάθε ανωτέρου σου και μπορείς να τον ψυχολογήσεις! Μην ξεχνάτε πως κάποια στιγμή θα βρεθείτε σε σταυροδρόμι και θα πρέπει να επιλέξετε. Μέχρι τότε θα πρέπει να έχετε κατασταλάξει. Τέλος, θετικό θεωρείται το γεγονός ότι, καθώς ο υπολογιστής σας φορτώνει τη νέα αποστολή, ο Cook (εσείς δηλαδή) εκφράζει -υπό μορφή μονολόγου- τις σκέψεις του για τις μέχρι στιγμής εξελίξεις. Σας κάνει να ξεχνάτε εντελώς την -ούτως ή άλλως μικρή- χρονική περίοδο φορτώματος και σας βάζει για τα καλά στην υπόθεση.

ΣΤΥΛ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οπως προανέφερα, η λέξη Battlezone είναι συνώνυμη με έναν μοναδικό συνδυασμό στοιχείων στρατηγικής και δράσης. Το Battlezone 1 είχε κάνει μια μείξη αυτών, επαναστατική για τα δεδομένα της εποχής. Η συνέχειά του φιλοδοξεί να τα καταφέρει ακόμη καλύτερα. Η δράση του παιχνιδιού βασίζεται στο ότι στον τρισδιάστατο κόσμο του μπορείς να περιπλανηθείς ελεύθερα, είτε με τα πόδια είτε μέσω κάποιου οχήματος. Οταν μετακινείσαι με τα πόδια, η προοπτική θυμίζει Doom-clone. Εχεις ένα όπλο (ή και περισσότερα!) και περιπλανιέσαι στο χώρο φορώντας μια στολή που σε προστατεύει από το αφιλόξενο περιβάλλον. Μολονότι από φυσικά αίτια δεν πρόκειται να πεθάνετε, προτείνεται να μη βρίσκεστε πολλή ώρα εκτός της ασφάλειας ενός άρματος. Τα πράγματα είναι πολύ πιο επικίνδυνα απ' όσο φαντάζεστε, έστω και μέσα στην ασφάλεια της βάσης σας.

Πλησιάζοντας τώρα ένα όχημα της παράταξής σας, μπορείτε να εισέλθετε σε αυτό και να αναλάβετε τον έλεγχό του. Από εκεί και πέρα, παρατηρείτε τα πάντα μέσα από την καμπίνα του άρματος, μετακινείστε όπως ακριβώς μετακινείται το άρμα και μπορείτε να χειριστείτε τα όπλα του. Η δράση σε αυτό το σημείο δεν διαφέρει παρά ελάχιστα από οποιουδήποτε άλλου FPS που περιλαμβάνει οχήματα. Μπορείτε πλέον να πάρετε τη διμοιρία σας και να κάνετε έφοδο στο αντίπαλο στρατόπεδο, ισοπεδώνοντας τα πάντα στο διάβα σας (καλά, αν καταφέρετε να το κάνετε αυτό, τόσο απλά, έστω και σε μία αποστολή, σας παραδέχομαι!).

Αυτό που με εντυπωσίασε είναι πως υπάρχει και η επιλογή κατάληψης, εκτός των οχημάτων, και κτιρίων! Κάθε κτίριο έχει μια μικρή υποδοχή στη βάση του, από την οποία μπορείτε να εισέλθετε στο εσωτερικό του και να αναλάβετε τον αποκλειστικό έλεγχό του (εξυπακούεται πως πρέπει να είναι δικό σας το κτίριο). Αν μπείτε σε μια turret, μπορείτε να κάνετε τα κανόνια της ό,τι θέλετε, αν μπείτε σε ένα εργοστάσιο μπορείτε να παραμετροποιήσετε τη γραμμή παραγωγής του στα μέτρα σας, αν μπείτε σε ένα radar θα έχετε μια πανοραμική άποψη του χώρου, που θυμίζει παραδοσιακό RTS και είναι εξαιρετικά χρήσιμη, αν δεν σας ταιριάζει η "βαβούρα" της μάχης. Μέσω αυτής της προοπτικής μπορείτε να κουμαντάρετε όλες τις μονάδες σας, να παράγετε νέες και να διαμορφώνετε στρατηγικές. Ουσιαστικά, σε όσες αποστολές σάς δίνεται η δυνατότητα κατασκευής relay bunker (το ραντάρ που λέγαμε...) μπορείτε κάλλιστα να μπείτε εκεί και να ολοκληρώσετε τα objectives με τον τρόπο που θα κάνατε σε κάθε άλλο strategy πραγματικού χρόνου, χωρίς να διακινδυνεύσετε στο ελάχιστο το τομάρι σας στη μάχη. Μα, θα μου πείτε, αν προτιμάτε κάτι τέτοιο, γιατί πήγατε και πήρατε το Battlezone 2, αφού υπάρχουν άλλα παιχνίδια πολύ καλύτερα; Η απάντηση είναι πως τα προαναφερόμενα προσφέρονται απλώς ως δυνατότητα και επαφίεται στη διακριτική ευχέρεια του παίκτη αν θα κάνει χρήση τους. Πάντως, σε ορισμένες αποστολές είναι σίγουρο πως θα σας λύσει τα χέρια, γι' αυτό έχετέ το υπόψη σας...



Οκτώ walker, με τον καλύτερο δυνατό χειρισμό, όσο μεγάλη φαντασία και να έχετε δεν καταφέρνουν τίποτα. Μπλέκονται συνεχώς το ένα στα πόδια του άλλου...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι εμπειρίες που αποκομίζετε από αυτόν τον τομέα είναι -στην πλειονότητά τους- θετικές και φανερώνουν πως η Pandemic σπατάλησε αρκετή φαιά ουσία κατά τη δημιουργία του συστήματος χειρισμού. Επειδή -κατά πάσα πιθανότητα- στο πεδίο της μάχης θα αναγκαστείτε να παραγάγετε πολλές μονάδες και να κατασκευάσετε πολλά κτίρια, το παιχνίδι κατηγοριοποιεί καθε-

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Επειδή κάθε παιχνίδι παρουσιάζει όλο και κάποιες ασυμβατότητες με συγκεκριμένες συσκευές (αναφέρονται στο readme του παιχνιδιού, αλλά όταν το διαβάσεις το έχεις ήδη αγοράσει!), θεωρώ σκόπιμο σε κάθε άρθρο να τις αναφέρω όλες, ώστε ο υποψήφιος αγοραστής που κατέχει κάποια από τις συσκευές αυτές να το ξανασκεφτεί προτού προβεί στην αγορά του παιχνιδιού.
Το παιχνίδι απαιτεί 3D επιταχυντή. Τα chip-άκια που υποστηρίζονται επίσημα είναι τα εξής: Voodoo 1-2-3, Voodoo Banshee, Matrox G200-G400, ATI Rage 128, Riva TNT-TNT2. Αν δεν διαθέτετε κάποιο εκ των ανωτέρω, απευθυνθείτε στο site της εταιρίας για περισσότερες πληροφορίες. Επίσης, οι επεξεργαστές της AMD μπορεί να μην παρέχουν επαρκή απόδοση, ενώ αυτοί της Cyrix δεν υποστηρίζονται καθόλου. Τέλος, παρουσιάζονται προβλήματα στον ήχο με την κάρτα της Diamond MX300.
Τα προαναφερόμενα ισχύουν για την έκδοση 1.0 του παιχνιδιού και μπορεί να αλλάξουν, αν οι εταιρίες εκδώσουν ανανεωμένους drivers.

ΟΙ ΑΜΥΝΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΩΝ ΣΥΜΜΑΧΩΝ



τί καινούριο που παράγεται για δική σας ευκολία. Με τα πλήκτρα Fx (F1, F2 κ.λπ.) επιλέγετε ένα όχημα (ή μια ομάδα όμοιων οχημάτων) και μπορείτε να του δώσετε συγκεκριμένες εντολές, όπως "Follow me", "Attack", "Pick me up", "Hold", πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο από τα αριθμητικά (1-8). Αν δεν έχετε επιλέξει τίποτα, με τα 1-3 μπορείτε να επιλέξετε τα αντίστοιχα εργοστάσια και να τους δώσετε εντολή να παράγουν νέες μονάδες.

Αν όλα τα παραπάνω σας φαίνονται περίεργα, μην ανησυχείτε. Στο άνω τμήμα της οθόνης υπάρχουν εικονίδια που υποδεικνύουν ποια πλήκτρα-κατηγορίες είναι δεσμευμένα και με τι είδους όχημα/κατασκευή. Οσο για τις εντολές, συνήθως δεν απαιτούν παραπάνω από 3 πλήκτρα για να δοθούν. Πρόβλημα παρουσιάζεται όταν επιχειρείτε να επιλέξετε μονάδες που βρίσκονται εντός του οπτικού πεδίου σας. Τότε πρέπει να στρέψετε την οθόνη ώστε η μονάδα που επιθυμείτε να επιλέξετε να βρεθεί στο κέντρο, να εμφανιστεί ένα πράσινο βέλος που να τη δείχνει και να πατήσετε το Space. Επειδή όμως τα περισσότερα οχήματα κινούνται διαρκώς και είναι πολύ δύσκολο να τα τιθασεύσετε, πολλές φορές μπορεί να μην καταφέρνετε να επιλέγετε το όχημα που θέλετε, μια και το πράσινο βελάκι είναι ιδιαίτερα ευαίσθητο (και καλώς είναι έτσι). Υπό φυσιολογικές συνθήκες αυτό δεν θα ήταν εκνευριστικό. Φανταστείτε όμως να δέχεστε πυρά και να χρειάζεστε άμεση υποστήριξη, και λόγω του προαναφερθέντος να μην μπορείτε να ζητήσετε την απαραίτητη βοήθεια! Ή να θέλετε να καταστρέψετε το στόχο που σας επιτίθεται και να δίνετε εντολή επίθεσης των στρατιωτών σας σε άλλο παραπλήσιο εχθρό! Επειδή όμως δεν μπορούσα να φανταστώ τι βελτιώσεις θα μπορούσε να επιδεχθεί το σύστημα χειρισμού, ώστε να λυθούν τα ανωτέρω προβλήματα, δεν καταλογίζω σφάλμα στους προγραμματιστές, τουλάχιστον όχι σε αυτόν τον τομέα.

Το interface του παιχνιδιού δεν είναι εξαιρετικά δύσκολο στην εκμάθηση, παρ' όλα αυτά απαιτεί ένα σεβαστό χρονικό διάστημα εξοικείωσης, ώστε να εντρυφήσετε στις λεπτομέρειές του. Το πρόβλημα μεγεθύνεται λόγω της ανυπαρξίας του παραμικρού tutorial! Η εκστρατεία ξεκινάει αμέσως, χωρίς εκπαιδευτικές αποστολές. Και μολονότι στα πρώτα στάδια θα λαμβάνετε υποδείξεις από τους ανωτέρους σας για τη μέθοδο που πρέπει να ακολουθήσετε, η εμπειρία που θα αποκτήσετε δεν είναι επαρκής. Η δική μου πρόταση είναι να κάνετε μια προσεκτική ανάγνωση του manual πριν καν παίξετε την πρώτη αποστολή κι αφού προχωρήσετε ως έναν βαθμό στο παιχνίδι (το πολύ μέχρι την 8η αποστολή), να κάνετε και μια δεύτερη. Ετσι, θα εντοπίσετε όλες τις λεπτομέρειες που σας ξέφυγαν κατά την πρώτη. Και, πιστέψτε με, κάθε μικρή λεπτομέρεια θα σας χρειαστεί, αν θέλετε να βγείτε νικητής από τη μάχη!



Προσέξτε τη λεπτομέρεια ενός βλήματος που προσκρούει στο έδαφος...

ΠΙΣΤΕΣ - OBJECTIVES

Το σχόλιο που έχω να κάνω εδώ είναι πως στην προσπάθειά της η Pandemic να προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία από αποστολές, ίσως το παράκανε λιγάκι. Εξηγούμαι αμέσως. Ξέρω πως όλοι οι οπαδοί των strategies παραπονιούνται ότι συνήθως τα παιχνίδια της κατηγορίας δεν περιέχουν ποικιλία στα objectives των αποστολών παρά μόνο το τετριμμένο "φτιάξε μια τεράστια βάση, μάζεψε πολύ χρήμα, φτιάξε έναν στρατό ΝΑ (μετά συγχωρήσεως...) και κάνε 'ντου' (sic, όπως λέει κι ο Σωτήρης) στον αντίπαλο". Φαίνεται πως οι προγραμματιστές του Battlezone 2, από φόβο μην υποπέσουν στο ίδιο σφάλμα, έφτασαν στο άλλο άκρο! Οι αποστολές στις οποίες θα σας ζητηθεί να παίξετε "ορθόδοξα" είναι πολύ λίγες. Μπορεί εκ πρώτης όψεως να φαίνεται καλό, αναλογιστείτε όμως πως στην ουσία μόνο σε τέτοιες αποστολές μπορείς να συνειδητοποιήσεις το "ποιόν" κάθε μονάδας-οχήματος, να αντιληφθείς τα προτερήματα και τις αδυναμίες της... Επρεπε λοιπόν να παρεμβάλλονται αυτού του είδους οι αποστολές ανάμεσα σε όσες ήδη υπάρχουν (κατά προτίμηση, με

ΟΙ ΕΠΙΘΕΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΩΝ ΣΥΜΜΑΧΩΝ





Εχοντας πλήρη εποπτεία της βάσης μου μέσω δορυφορικής λήψης. Από εδώ, το BZ2 θυμίζει παραδοσιακό real time strategy...



Ενα εχθρικό turret πριν βιώσει την καταστροφική μανία μου!

κάθε νέα προσθήκη μονάδας/κτιρίου), διότι τώρα ουσιαστικά αναγκάζεσαι να κάνεις μια βουτιά στα βαθιά...

AI - PHYSICS

Στο θέμα της τεχνητής νοημοσύνης, το Battlezone 2 "μπάζει"! Και το κακό είναι πως το AI αποτελεί ουσιώδες τμήμα ενός παιχνιδιού στρατηγικής, έστω κι αν πρόκειται για υβρίδιο, όπως το συγκεκριμένο. Οι μονάδες θέλουν πολύ συχνά ντάντεμα! Αν υποδείξετε σε μια μονάδα να κατευθυνθεί προς μία τοποθεσία, ευχηθείτε τα εμπόδια που θα συναντήσει να είναι ελάχιστα, αλλιώς, θα την ψάχνετε... Αν, δε, πρόκειται για περισσότερες των 4, η κατάσταση γίνεται τραγικότερη. Τα μονοπάτια τους μπλέκονται και μπορεί να μην κουνηθούν και καθόλου ή να κινηθούν προς την αντίθετη κατεύθυνση! Ειδικά το αργοκίνητο βαρύ πυροβολικό (Assault tanks, Walkers) είναι δράμα...

Αντιθέτως, τα physics του παιχνιδιού είναι εξαίρετα. Η μηχανή παρουσιάζει ελάχιστα προβλήματα, είναι αρκετά "ελαφριά" και υπακούει πλήρως στους φυσικούς νόμους. Η φυσικότατη κίνηση των tanks, το hovering των ιπτάμενων μονάδων, η αδράνεια στην κίνηση θα σας εντυπωσιάσουν, μα και θα σας δυσκολέψουν! Παρ' όλα αυτά, θα αναγνωρίσετε την ποιότητά τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Και μόνο από το εξώφυλλο του παιχνιδιού θα παρατηρήσετε πως η φιλοσοφία που επικρατεί στον τομέα των γραφικών είναι κάπως ιδιόρρυθμη. Σίγουρα δεν σχετίζεται άμεσα με ό,τι έχουμε δει προηγουμένως, ούτε καν με το Battlezone 1. Κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής σας με τον τίτλο, πάντως, θα τη συνηθίσετε και θα σας αρέσει κιόλας. Ενα είναι σίγουρο: οι σχεδιαστές ήταν τεχνίτες! Οι εντυπωσιακές εκρήξεις των εχθρικών οχημάτων, τα μαγευτικά εφέ των όπλων, τα υποβλητικά backgrounds, ο σωστός φωτισμός, όλα είναι καμωμένα με τέχνη περισσή.

Οσο για τον ήχο, έχω κι εδώ παράπονα. Μπορεί οι ομιλίες και τα ηχητικά εφέ να κυμαίνονται σε καλά επίπεδα, η μουσική όμως είναι επιεικώς μετριότατη. Ισως να φταίει το ουδέτερο ύφος της, ίσως η έλλειψη ζωντάνιας, ίσως το ότι δεν δένει πλήρως με την υπόλοιπη ατμόσφαιρα... Πολλά ίσως, αλλά η ουσία είναι μία: δεν ικανοποιεί! Περίμενα περισσότερα από την προγραμματιστική ομάδα. Είναι κρίμα να έχουν κάνει τόσο καλή δουλειά στην υπόθεση και να καταστρέφεται η υποβλητική ατμόσφαιρα από την εσφαλμένη επιλογή στα συνοδευτικά κομμάτια μουσικής (εσείς δεν θέλατε να μεταφράζουμε τους όρους; Τι προτιμάτε; Αυτό ή "background music themes";).

ΑΝΤΟΧΗ - ΔΥΣΚΟΛΙΑ

Η πληθώρα αποστολών, συνδυαζόμενη με την αυξημένη δυσκολία του τίτλου, καθιστούν το Battlezone 2 ένα παιχνίδι με όλη τη σημασία της λέξεως. Είναι σίγουρο πως θα σας κρατήσει γαντζωμένους στη καρέκλα του υπολογιστή σας, με συντροφιά το πληκτρολόγιο και το mouse, για πολλές ώρες. Το ευχάριστο της όλης υπόθεσης είναι πως, εν τέλει, ούτε τα προβλήματα στο AI ούτε η μεγάλη δυσκολία των αποστολών θα σας απωθήσουν. Θα αντιμετωπίζετε κάθε αποστολή σαν έναν γρίφο που επιζητά άμεση λύση. Και αν προσπαθήσετε, πράγματι θα τα καταφέρετε. Οι σωστές στρατηγικές εδώ ανταμείβονται (έστω κι αν εμφανίζονται μικρά κωλύματα με το προβληματικό AI).

Τόσο το multiplayer όσο και το Instant Action αποτελούν επιλογές που συμβάλλουν στην περαιτέρω αύξηση της διάρκειας παιχνιδιού. Το πρώτο προσφέρει δυνατότητα για παιχνίδι συνεργασίας μέσω Gamespy ή τοπικού δικτύου, ενώ το δεύτερο είναι για μοναχικές δοκιμασίες, είτε ως διοικητής της ISDF είτε στο πλευρό των Scions.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Battlezone 2 είναι μία βελτιωμένη έκδοση του προκατόχου του. Διαφοροποιείται ριζικά σε πολλά σημεία κι έτσι δεν τίθεται θέμα ταύτισής τους στο ελάχιστο. Τα προβλήματα του παιχνιδιού εντοπίζονται στον ήχο και την τεχνητή νοημοσύνη, ενώ πλεονεκτήματα μπορούν να θεωρηθούν οι τομείς των γραφικών, της αντοχής, της υπόθεσης, καθώς επίσης το επαναστατικό τού θέματός του. Είναι ικανό να τραβήξει τους οπαδούς και των δύο κατηγοριών (action και strategy) και μπορεί να τους προσφέρει μπόλικες ώρες απόλαυσης. Τίποτα λιγότερο, αλλά και τίποτα περισσότερο...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	74
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

83



Σημαντικά βελτιωμένο, αλλά θα περίμενα κάτι περισσότερο. Ορισμένοι τομείς δεν προσέχθηκαν όσο θα έπρεπε, με αποτέλεσμα να μην αποκομίζεις την καλύτερη δυνατή εντύπωση.

THE FORGOTTEN

IT BEGINS...

Η DreamCatcher τείνει να εξελιχθεί στον πιο βασικό παραγωγό και διανομέα adventures games στη Βόρεια Αμερική. Αποτελεί μία αχτίδα φωτός για τους φίλους του είδους. Το THE FORGOTTEN, ένα από τα πρώτα adventures που κυκλοφόρησε, στηρίζεται σε δύο εξαιρετικές ιδέες. Η πρώτη αφορά στο γεγονός ότι το παιχνίδι ασχολείται με τους κυριότερους μυστηριώδεις πολιτισμούς του πλανήτη μας, εντάσσοντάς τους όμως κάτω από μία γενική προοπτική εξέλιξης και δράσης. Η δεύτερη είναι η πρόθεση της εταιρίας να κυκλοφορήσει επτά διαφορετικά παιχνίδια που θα βασίζονται στο πολύ πλούσιο αυτό σεναριακό υλικό. Ωστόσο, η πρώτη υλοποίηση της θαυμάσιας αυτής ιδέας δεν λειτουργεί καθόλου καλά.

ΕΤΑΙΡΙΑ

RANSOM INTERACTIVE/DREAMCATCHER INTERACTIVE
(http://www.dreamcatchergames.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, QuickTime 4.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 106MB στο σκληρό χωρίς τα saves.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η DreamCatcher κυκλοφορεί ήδη στη Βόρεια Αμερική, αλλά και παγκοσμίως, μία σειρά από puzzle και adventure games, όπως τα The Forgotten, The Crystal Key, Jewel Of The Oracle I και II, Beyond Time, Safecracker, Quest For Karma, Jonny Quest, Lotus Spring, Nightlong, Lightbringer (πρώην Cydonia), Traitor's Gate (το παρουσιάσαμε πριν από μερικά τεύχη), αλλά και το strategy game Ancient Conquest. Ηδη ετοιμάζονται το The Forgotten 2: The Collection και το πολυαναμενόμενο Riddle Of The Sphinx. Στη στήλη των νέων που αφορούν στα adventures και τα RPGs θα διαβάσετε τα νέα σχετικά με την εξαγορά της εταιρίας από την Cryo, μία εξαγορά που προσωπικά με βάζει σε μάλλον άσχημες σκέψεις για το μέλλον.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι κυκλοφόρησε στη Βόρεια Αμερική τον Νοέμβρη του 1999 και το παρήγγειλα -μαζί με άλλα δύο adventures- από την εταιρία μέσω Internet. Το κόστος του είναι 6.900 δρχ. χωρίς τα μεταφορικά, πρόκειται δηλαδή για ένα αρκετά φθηνό παιχνίδι. Ελα όμως που έκανα λάθος και παρήγγειλα την έκδοση για Macintosh! (Ναι, ακούγεται τρελό, αλλά πάτησα λάθος κουμπί. Τα άλλα δύο adventures τα πήρα κανονικά για τα Windows 95/98.) Σαν από θαύμα, όμως, έπειτα



Κάνοντας κλικ στην κάρτα, ξεκινά το παιχνίδι.



Οι έρημοι δρόμοι της Νέας Ορλεάνης.

από περίπου μία εβδομάδα ο φίλος Δημήτρης Παυλής από την Beacon Multimedia και από την παλιά, χρυσή εποχή του "Pixel", μου έδωσε ένα αντίτυπο του παιχνιδιού για να το δω. Καλά καλά δεν το είχα βάλει στον υπολογιστή μου, όταν μας ήρθαν στο περιοδικό επίσημα από την DreamCatcher 3 adventures της για να τα παρουσιάσουμε. Το ένα από αυτά ήταν το The Forgotten. Δηλαδή τώρα έχω στα χέρια μου δύο αντίτυπα για τα Windows 95/98 και ένα για Macintosh! Λέτε τώρα που αγόρασε την εταιρία η Cryo να μας έρθει και κανένα ακόμη πακέτο από τη Γαλλία; Πλάκα θα είχε.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία ξεκινά μέσα σε ένα παράξενο γραφείο όπου βρίσκεστε εσείς. Ποιανού άραγε είναι αυτό το γραφείο; Ποιοι είστε; Εξερευνώντας το δωμάτιο όπου βρίσκεστε παγιδευμένος, θα βρείτε ένα γράμμα, ένα πιστόλι, ένα ρολόι και μερικά ακόμη μικροαντικείμενα. Το γράμμα έχει γραφτεί από κάποιον Richard Halliburton, το όνομα του οποίου όμως δεν σας λέει τίποτα. Ισχυρίζεται πως είναι φίλος σας, αλλά όσο και αν προσπαθείτε, δεν μπορείτε να θυμηθείτε κάτι. Τελικά, θα ανακαλύψετε μέσα στο γραφείο μία μυστηριώδη κάρτα. Ακουμπώντας την, βρίσκεστε να ταξιδεύετε μέσα στο χωροχρόνο και καταλήγετε σε έναν πολύ παράξενο δρόμο της Νέας Ορλεάνης.

Η βασική ιστορία του παιχνιδιού, το σενάριό του, έχει αναπτυχθεί με τέτοιον τρόπο ώστε να αποτελέσει την εξέλιξη μίας δράσης που θα ολοκληρωθεί σε επτά διαφορετικά παιχνίδια. Προτιμήθηκε αυτή η μέθοδος, καθώς δίνει πολύ μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων, δυνατότητα μερικών παρεμβάσεων και διορθώσεων στο σεναριακό υλικό και, το κυριότερο, τη δυνατότητα στους δημιουργούς του να προγραμματίζουν κάθε τίτλο με τέτοιον τρόπο ώστε αυτός να βρίσκεται συνέχεια στην αιχμή της τεχνολογίας. Τουλάχιστον αυτός είναι ο στόχος τους. Ετσι, ενώ εσείς διαβάζετε το συγκεκριμένο review, οι δημιουργοί του ήδη ετοιμάζουν το δεύτερο και το τρίτο μέρος της ιστορίας, δηλαδή το δεύτερο και το τρίτο παιχνίδι της επταλογίας. Στο Forgotten II: The Collection θα αναφερθώ διεξοδικά στο επόμενο τεύχος στη στήλη "Adventure update". Απλώς τώρα αναφέρω ότι το δεύτερο και το τρίτο μέρος της ιστορίας θα κυκλοφορήσουν κανονικά σε CDs, ενώ, σύμφωνα με τους δημιουργούς, από το τέταρτο μέρος και μετά θα στοχεύσουν στην αγορά των DVD-ROMs. Τους εύχομαι το καλύτερο δυνατόν και ελπίζω να μην τα παρατήσουν όπως έκανε η Southpeak Interactive με το Full Motion Video Adventure "20,000 Leagues: The Adventure Continues".

Σύμφωνα με το σχεδιασμό, η σειρά "Forgotten" θα περιλάβει τους εξής επτά τίτλους:

1. It Begins
2. The Collection
3. Anasazi
4. The Hotel
5. Thibedeaux's Curse
6. The Collectors
7. End Game



Στο ξενοδοχείο μπορείς να μπεις μόνο μέσα από τους υπονόμους.

Σημειώστε ότι η εταιρία ετοιμάζει και ένα action adventure game με ήρωα τον περίφημο Thibedeaux!

Το Forgotten: It Begins είναι λοιπόν τυπικά, αλλά και ουσιαστικά, ο πρόλογος της επταλογίας. Σκοπός του είναι να παρουσιάσει στο χρήστη τη σειρά, τις βασικές γραμμές του σεναρίου, να τον εθίσει με το interface του παιχνιδιού και το γενικότερο χειρισμό του (αν και αυτός υποτίθεται ότι θα αλλάξει έπειτα από μερικά παιχνίδια).

Στον πρόλογο της επταλογίας τίθενται μια σειρά από ερωτήματα: Ποιος ακριβώς είναι ο ρόλος του ξενοδοχείου μέσα στο οποίο εξελίσσεται η δράση του παιχνιδιού; Είναι πραγματικά ο Richard Halliburton φίλος σας και, αν ναι, ποιος είσαι εσύ και ποια τελικά η ακριβής σχέση μεταξύ σας; Γιατί όλα αυτά συμβαίνουν στη Νέα Ορλεάνη; Τι



Με ποια σειρά "πατάς" τις πέτρες; Είτε με την τακτική του trial & error, μια και η λύση είναι σταθερή, είτε καταγράφοντας τη σειρά των συμβόλων που είναι δίπλα στο μπολ με το νερό, κάτω από το ρολόι που δουλεύει ανάποδα.

σχέση έχουν με όλα αυτά οι θρυλικοί ινδιάνοι Anasazi (θυμάστε το Timelapse, αλλά και το σχετικό επεισόδιο των X-Files); Τι ακριβώς κάνουν οι παράξενες αυτές κάρτες και πού είναι οι άλλες δύο που λείπουν; Ποιος ή ποιοι είναι ο/οι Forgotten; Ποιοι είναι οι περιβόητοι Collectors;

Στην ιστορία συμμετέχουν και υπαρκτά ιστορικά πρόσωπα, όπως η Amelia Earhart, ο τσάρος Νικόλαος ΙΙ αλλά και η κόρη του Αναστασία.

Το σεναριακό υλικό του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακό, αν και δεν αποφεύγει τα ευκόλως εννοούμενα. Για παράδειγμα, ξεκινάς την περιπέτεια στη Νέα Ορλεάνη, μια πόλη που όλοι ξέρουν ότι θεωρείται η μάνα των απανταχού εξασκούντων τη μαγική τέχνη του βουντού, που έχει γίνει διάσημη όχι μόνο για την περίφημη τζαζ μουσική της, αλλά και γιατί σε αυτήν μπορεί να σου συμβεί οτιδήποτε...



Από τα υπόγεια του ξενοδοχείου θα ανεβείς στο ισόγειο με το ασανσέρ των φαγητών (dump waiter).



Οταν δεν μπορείς να κρατάς άλλα αντικείμενα στο active inventory σου, τα μεταφέρεις στο inventory storage για να ελευθερώσεις χώρο.



Βλέποντας την οπτασία του τρομερού Thibedeaux.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά στοιχεία του και έχουν δημιουργηθεί με τα Strata Studio Pro 2.5, mTropolis 2.0, PhotoShop 5.0, Illustrator 8.0, Adobe Premiere, Master Tracks Pro 6.0 Sumware's PanoMagic και AX Movie. Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου θα πρέπει να έχετε προσέξει ότι γενικά δεν μου αρέσουν τα adventures τα οποία στηρίζονται στην engine mTropolis και χρησιμοποιούν την τεχνολογία του QuickTime, διότι προέρχονται από τους Macintosh. Στο παιχνίδι όμως η συγκεκριμένη τεχνολογία δουλεύει αρκετά καλά. Τα γραφικά σε γενικές γραμμές είναι ικανοποιητικά. Πολύ όμορφα σχεδιασμένοι χώροι, ωραία χρώματα, μερικά πολύ εντυπωσιακά video animations αλλά και ειδικά εφέ, όλα αυτά μαζί συνθέτουν ένα περιβάλλον, έναν κόσμο που μαγεύει τον παίκτη. Σημειώστε ότι η προοπτική του παιχνιδιού είναι πρώτου προσώπου.

Η background μουσική είναι αντιφατική. Τις περισσότερες φορές είναι καλή, αλλά υπάρχουν και στιγμές που νιώθεις να είναι ξεκάρφωτη και επαναλαμβανόμενη. Τα ειδικά εφέ είναι εξαιρετικά, υπάρχουν όμως και εδώ ένα-δύο σημεία που γίνονται ενοχλητικά. Ο ήχος, για παράδειγμα, από την πινακίδα που χτυπά συνέχεια με ενοχλούσε, ενώ αντίθετα έναν φίλο μου τον ενθουσίασε! Προσωπικά με γοήτευσαν οι φωνές των φαντασμάτων και οι πολλές φωνές χαμηλών τόνων που ακούγονται σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Επιασα τον εαυτό μου να κάθεται και να ακούει με τις ώρες αυτό το ηχητικό εφέ, που είναι το αγαπημένο μου, ειδικά σε adventure μυστηρίου. Αυτόν τον ήχο θεωρώ ως το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Δεν ξέρεις τι είναι να ακούς τις φωνές αυτές στις 3:00 τα ξημερώματα, μέσα στο σχεδόν απόλυτο σκοτάδι, και να πετάγεσαι πάνω από την καρέκλα σου κατατρομαγμένος. Οι φωνές - ομιλίες των χαρακτήρων, όπου αυτές υπάρχουν, είναι εξαιρετικές - ειδικά η φωνή του αφηγητή και φίλου σου κυριολεκτικά με ενθουσίασε. Μακάρι να έβαζαν αντίστοιχης ποιότητας φωνές και στα άλλα παιχνίδια, και όχι μόνο στα adventures. Εξαιρετικός φωνητικός χρωματισμός, υπέροχη άρθρωση, σχεδόν τέλεια προφορά. Πραγματική ηχητική απόλαυση.

Ο χειρισμός είναι εξαιρετικά απλός. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί ένα σχεδόν κλασικό point-and-click interface σε συνδυασμό με την ύπαρξη και το χειρισμό ενός inventory. Επειδή μέσα στο ίδιο το πρόγραμμα, από την επιλογή Instructions (πατάς το πλήκτρο spacebar για να εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης η μπάρα με τις επιλογές Save, Restore, Quit, Instructions, Preferences και Inventory) εξηγείται ο χειρισμός του με κάθε λεπτομέρεια, δεν θα αναφερθώ καθόλου σε αυτόν. Και να βαριέστε να διαβάσετε το manual που συνοδεύει το παιχνίδι, μπορείτε να δείτε οποιαδήποτε στιγμή θέλετε κάποια από τις λειτουργίες του μέσω αυτής της επιλογής. Θα αναφερθώ μόνο στα saves του παιχνιδιού. Λειτουργούν με την κλασική μέθοδο save των Windows. Κάνοντας δηλαδή κλικ στην επιλογή Save, ανοίγει ένα παράθυρο "Save As", το οποίο προτείνει να σώσετε το αρχείο με το όνομα "Game1.dat" μέσα στο directory του παιχνιδιού. Εδώ προτείνω να δίνετε ένα όνομα που να αντιστοιχεί στη μορφή "00_Starting the game.dat". Βάζοντας τα νούμερα 00, 01, 02 κ.λπ. μπροστά από κάθε περιγραφή του save σας, θα μπορείτε να τα βλέπετε σε λίστα το ένα κάτω από το άλλο, χωρίς να μπερδεύεστε και να ψάχνετε ποιο ήταν το τελευταίο save κ.λπ. Φυσικά, μετά τους αριθμούς, θα γράφετε κάτι που να αντιστοιχεί στη θέση στην οποία είστε μέσα στο παιχνίδι. Μην ξεχνάτε μόνο σε κάθε save να βάζετε και την κατάληξη ".dat".

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική, αρκεί να σας αρέσουν οι μοναχικοί κόσμοι. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είχα την αίσθηση ότι κάτι δεν πήγαινε καλά, ότι κάποιος ή κάποιοι με παρακολουθούσαν και όλο περίμενα ότι θα πεταγόταν ξαφνικά κάποιος μπροστά μου. Επαναλαμβάνω για ακόμη μία φορά ότι το ηχητικό εφέ, με τις χαμηλών τόνων φωνές, με έκανε να ανατριχιάζω, αλλά ταυτόχρονα με τραβούσε σαν μαγνήτης - δεν ξεκολλούσα με τίποτα από κοντά του.

Δεν θα αργήσετε και πολύ να ανακαλύψετε, κυρίως διαβάζοντας διάφορα βιβλία που υπάρχουν σκόρπια εδώ και εκεί, ότι ο φίλος σας (;), ο Richard Halliburton, παρακολουθεί μία παράξενη και μυστική οργάνωση, με μέλη σχεδόν απ' όλο τον κόσμο, τα οποία αυτοαποκαλούνται "Collectors" και ειδικεύονται στη λεγόμενη μαύρη μαγεία. Η δράση τους περιστρέφεται γύρω από μερικές παράξενες κάρτες, οι οποίες περιέχουν (αλήθεια πώς;) τρομερές μαγικές δυνάμεις.

Στο πρώτο μέρος της επταλογίας υπάρχουν πάρα πολλά red herrings, δηλαδή αντικείμενα που είτε δεν κάνουν τίποτα είτε δεν μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε καθόλου. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν το πιστόλι και το ρολόι που, αν και τα παίρνετε από την αρχή, δεν τα χρησιμοποιείτε πουθενά.

Στα υπέρ του παιχνιδιού καταλέγεται η δράση, η οποία είναι σχεδιασμένη με τέτοιον τρόπο ώστε λογικά δεν θα χρειαστείτε σε κανένα σημείο του κάποιο hint.

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού αναφέρουν ότι πολλά από τα αντικείμενα που έχετε ή που συναντάτε κατά τη διάρκειά του θα χρησιμοποιηθούν στα επόμενα επεισόδια. Πολλοί χώροι που τώρα σας φαίνεται ότι δεν παίζουν κανέναν ρόλο, στο μέλλον θα αποκτήσουν νόημα.

Βασικό στοιχείο της δράσης είναι η αναζήτηση απαντήσεων στα ερωτήματα που τριγυρνάνε στο κεφάλι σας. Μα, τι συμβαίνει τέλος πάντων εδώ; Ποιος είναι επιτέλους αυτός ο Richard και τι σκοπό έχει; Ποιος είναι ο τρομερός Thibedeaux που βλέπετε μέσα από ένα όραμα σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού και τι θέλει; Ποιος είστε στην πραγματικότητα και ποιος τελικά είναι ο ακριβής ρόλος σας στην εξέλιξη της ιστορίας; Ποιοι δημιούργησαν αυτές τις κάρτες με τις τόσο μεγάλες και τρομακτικές δυνάμεις;

Από τα πιο θετικά στοιχεία της δράσης είναι η τρομερή αίσθηση εξερεύνησης που μεταφέρει στο χρήστη. Μπορεί να εξερευνάτε με τις ώρες, χωρίς να σας εμποδίζει κανείς και τίποτα. Αυτό όμως που βρήκα πολύ κουραστικό είναι το διάβασμα των βιβλίων. Το χειρόγραφο γράψιμό τους, αλλά και η κακή χρωματική αντίθεση σελίδας - γραμμάτων καθιστούν το διάβασμα από πολύ κουραστικό έως αδύνατο.

Τελειώνοντας, δεν μπορώ παρά να αναφερθώ στο πιο αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού, τη διάρκεια δράσης του. Το παιχνίδι είναι ο πρόλογος της επταλογίας και ως πρόλογος έχει πολύ περιορισμένη διάρκεια. Δεν χρονομέτρησα σε πόσες ώρες το τέλειωσα, χωρίς κάποια λύση για βοήθημα, αλλά το χρονικό διάστημα μου φάνηκε αστείο. Τόσο αστείο που δεν μπορώ να καταλάβω γιατί το κυκλοφόρησαν αυτόνομα. Το καλύτερο θα ήταν να το κυκλοφορήσουν μαζί με το δεύτερο μέρος της ιστορίας, να έβγαιναν δηλαδή συνολικά έξι αντί για επτά παιχνίδια. Εύχομαι τα υπόλοιπα της σειράς να έχουν τουλάχιστον τριπλάσια δράση, αλλιώς κανείς δεν θα ενδιαφέρεται για την κατά τα άλλα πολύ αξιόλογη αυτή προσπάθεια.

Αν σας συνιστώ να το αγοράσετε; Επειδή το βρίσκω πολύ φθηνό, αν έχετε σκοπό να παίξετε όλη τη σειρά, δοκιμάστε το. Αν όμως δεν σκοπεύετε να ασχοληθείτε με τη σειρά (μπορεί να μη σας αρέσει και θεματολογικά), τότε μην ασχοληθείτε καθόλου μαζί του. Προσωπικά, πάντως, περιμένω με εξαιρετική ανυπομονησία το δεύτερο μέρος της επταλογίας. Το σενάριο του παιχνιδιού μού έχει ανάψει μεγάλες φωτιές...



Επιτέλους, στο lobby του ξενοδοχείου!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς μέσα σε ένα γραφείο. Η κίνησή σου τριγύρω γίνεται κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse και κινώντας ολόκληρο το ποντίκι αριστερά ή δεξιά, πάνω ή κάτω. Εξέτασε όσο περισσότερα πράγματα μπορείς. Παρατήρησε τη συλλογή των παράξενων αντικείμενων που υπάρχουν σχεδόν παντού. Πρόσεξε τις δύο φωτογραφίες που υπάρχουν πάνω στο τζάκι. Κοίταξε μέσα στο καλάθι των αχρήστων που είναι στα δεξιά της πόρτας, την οποία δεν μπορείς να ανοίξεις. Διάβασε προσεκτικά το μήνυμα που θα βρεις εκεί. Ποιος άραγε να το έχει γράψει; Ποιος είσαι εσύ; Γιατί είσαι εδώ; Προχώρησε στο γραφείο. Άνοιξε το πιο κάτω αριστερό συρτάρι όπως κοιτάς. Διάβασε το ποίημα που θα βρεις. Τι εννοεί; Άνοιξε το δέμα που υπάρχει επάνω στο γραφείο. Πάρε το σακίδιο που βρίσκεις μέσα σε αυτό και αποκτάς ένα inventory. Τώρα πια μπορείς να αποθηκεύεις πράγματα μέσα σε αυτό. (Πάτα το πλήκτρο spacebar για να εμφανιστούν οι επιλογές του παιχνιδιού, ξαναπατώντας το όποτε θέλεις, τις απενεργοποιείς.) Κάνε κλικ στην κοκκινόμαυρη σφαίρα που βλέπεις μέσα στο κουτί. Η σφαίρα περνά αυτόματα, περιστρεφόμενη, στο inventory σου. Στο εξής, όταν βρίσκεσαι σε οποιοδήποτε close up, πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω της και κάνοντας κλικ με τον κέρσορα που εμφανίζεται, θα ξαναγυρνάς στην κανονική θέα. Πάρε το πιστόλι και το ρολόι και βάλε τα στο "ενεργό inventory" σου, στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης όπως κοιτάς. Κάνε κλικ στην επιλογή Save και σώσε τη θέση σου δίνοντάς της το όνομα "00_Starting the game.dat". Τώρα πια κάνε κλικ στο φάκελο και διάβασε προσεκτικά το γράμμα, μια και σου αποκαλύπτει τα πρώτα στοιχεία για την υπόθεση του παιχνιδιού. Είναι λίγο δυσανάγνωστο, αλλά διαβάζεται.



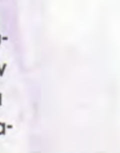
Κλασικό και εύκολο puzzle. Ποιο νούμερο λείπει από τη μέση;

Αφού το διαβάσεις ολόκληρο (είναι μόνο τρεις σελίδες), μετακίνησε όλο το κουτί προς τα δεξιά. Από κάτω του βλέπεις μια παράξενη κάρτα. Κάνε κλικ σε αυτήν και εμφανίζεται μία κοντινή άποψή της. Κάνε κλικ στη ζωγραφιά της και μεταφέρεσαι σε ένα ερημωμένο δρόμο, κάπου στη Νέα Ορλεάνη. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	40

65



Είναι το πιο μικρό adventure που έχω παίξει στη ζωή μου. Στην πραγματικότητα είναι ο πρόλογος μία επταλογίας. Θα ήταν όμως καλύτερα να είχε κυκλοφορήσει μαζί με το πρώτο βασικό κεφάλαιο του παιχνιδιού. Μόνο του, πολύ απλά δεν στέκει.

STAR WARS PIT DROIDS

Lucas Learning: Ετσι ονομάζεται η νέα εταιρία-παρακλάδι της γνωστής σας LucasArts και σύνθημά της είναι το "A force for young minds". Με λίγα λόγια, ο σκοπός της Lucas Learning είναι η παραγωγή τίτλων που θα απευθύνονται στα νέα παιδιά, στοχεύοντας στην προαγωγή της εφευρετικότητας, της έφεσης για μάθηση και ανακάλυψη και γενικότερα της δημιουργικής σκέψης. Ενα από τα πρώτα δείγματα της νεοσύστατης εταιρίας είναι και το Pit Droids, με background τον κόσμο των Star Wars, που σας παρουσιάζουμε αυτό το δεκαπενθήμερο.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCAS LEARNING

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 166MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM drive, 2MB PCI ή AGP κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου

του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, Druid of Droids

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αν και, στο πλαίσιο της κατηγοριοποίησης που έχουμε κάνει στο περιοδικό, κατατάσσω το Pit Droids στα strategies, εντούτοις θα έλεγα πως αυτός ο χαρακτηρισμός είναι μάλλον "τραβηγμένος". Απλώς τυχαίνει να μην έχουμε προβλέψει μια ξεχωριστή κατηγορία για το είδος στο οποίο συμπεριλαμβάνεται το συγκεκριμένο παιχνίδι, αφού σπάνια παρόμοιοι τίτλοι κατορθώνουν να τραβήξουν το ενδιαφέρον στο ευρύτερο φάσμα των gamers. Ποιο είναι λοιπόν το είδος αυτό; Μα τα, για πολλούς ξεχασμένα, καθαρόαιμα puzzle games!

Θυμάστε εκείνες τις παλιές εποχές, όταν σπάζαμε το κεφάλι μας προσπαθώντας να περάσουμε τις πίστες του περίφημου Incredible Machine της Sierra με τις γάτες, τα μπαλόνια, τις μπάλες και τα δεκάδες ακόμα μικροαντικείμενα και εργαλεία που έπρεπε να συνδυαστούν κατάλληλα μεταξύ τους, προκειμένου να επιτευχθεί το εκάστοτε ποθητό αποτέλεσμα; Νομίζω πως επρόκειτο για ένα κορυφαίο δείγμα του είδους, που λάμβανε υπόψη του ακόμα και τους νόμους της φυσικής, ενώ αποτελούσε μια δυνατή πρόκληση για όσους αναζητούσαν κάτι διαφορετικό στην ψυχαγωγία τους, κάτι που να βάζει σε λειτουργία το μυαλό και τη σκέψη. Ποιος μπορεί να αμφισβητήσει πως το Incredible Machine (αλλά και άλλα παρόμοια παιχνίδια, όπως τα Lemmings και Dr. Brain) πρόσφερε δυνατές συγκινήσεις και αντάμειβε τον παίκτη με ένα συναίσθημα άγριας χαράς, όταν κατάφερνε να ολοκληρώσει τις πιο δύσκολες πίστες; Βλέπετε, δεν είναι μόνο το Quake ή το Starcraft που έχουν τέτοιες ικανότητες...



Στις μέρες μας, αν και θεωρείται αρκετά "in" το να εμφανίζονται puzzles σε παιχνίδια που κλίνουν περισσότερο προς το adventure genre, έχουν ωστόσο σχεδόν εκλείψει τα καθαρόαιμα puzzle games, αν εξαιρέσουμε ορισμένα που εμφανίζονται κατά καιρούς στις διάφορες shareware libraries (όπως οι αμέτρητες παραλλαγές του Sokoban, που είναι ένα από τα αγαπημένα του Αντρέα Τσουρινάκη), τα οποία όμως δεν έχουν ιδιαίτερες αξιώσεις, πέρα από το να σας βοηθήσουν να περάσετε μερικές ευχάριστες στιγμές σε ένα διάλειμμα της ημέρας. Να, λοιπόν, που η Lucas Learning κάνει την έκπληξη, δημιουργώντας το Pit Droids, ένα προσεγμένο και από κάθε άποψη σύγχρονο platform-puzzle, που διεκδικεί τη δική του θέση ανάμεσα

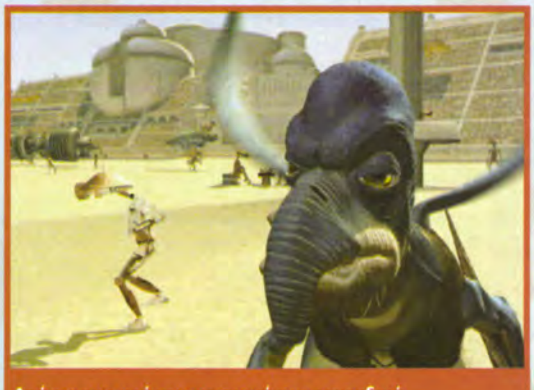
στους κορυφαίους τίτλους του είδους. Οσο για το αν τη διεκδικεί επάξια, θα σας αφήσουμε -προς το παρόν- σε αγωνία· μέχρι το τέλος όμως του review, σίγουρα θα έχετε μάθει την πάσα αλήθεια...

ΜΙΚΡΑ, ΑΝΟΗΤΑ DROIDS

Αν θέλαμε να γίνουμε πιο σαφείς στην προσπάθειά μας να σας περιγράψουμε με τι ακριβώς μοιάζει το Pit Droids, οπωσδήποτε θα χρησιμοποιούσαμε τα γνωστά σας Lemmings. Οπως στην κλασική σειρά της Psygnosis, έτσι και στο Star Wars: Pit Droids έχουμε να κάνουμε με μικρά, ανόητα πλασματάκια που δεν ξέρουν να κάνουν τίποτε άλλο από το να περπατάνε σε ευθεία γραμμή και περιμένουν από μας... όλα τα υπόλοιπα! Δεν ξέρω αν περιμένετε να δείτε στον 21ο αιώνα έξυπνα robots όπως ο Robin Williams στο "Bicentennial Man", πάντως τα Pit Droids θα βάλουν τα δυνατά τους για να σας κάνουν να χάσετε πάσα ιδέα για το μέλλον του πολιτισμού μας! Εμφανίζονται σε κάθε πίστα από "εκτοξευτήρες" (Launchers), που δίνουν μια συγκεκριμένη φορά στην κίνησή τους, και ακολουθούν αυτήν ακριβώς τη φορά σε ευθεία γραμμή μέχρι να συναντήσουν ένα εμπόδιο, να πέσουν σε χαράδρα, να συγκρουστούν με κάποιο άλλο Droid ή... να πάρουν μια εντολή από εμάς! Αυτός είναι λοιπόν και ο στόχος μας στο παιχνίδι: Δίνοντας τις κατάλληλες εντολές (με τη χρήση διάφορων αντικειμένων που θα εξετάσουμε πιο αναλυτικά στη συνέχεια), πρέπει να οδηγήσουμε τα Droids στο τέλος κάθε πίστας, χωρίς να αφήσουμε κανένα παραπονεμένο και χαμένο στον κόσμο του. Ξαναζεσταμένο το φαΐ, ίσως πείτε, και δεν θα έχετε πολύ άδικο, μια και την ιστορία την έχουμε ξαναδεί, όμως η αντιμετώπισή της εδώ είναι πολύ ενδιαφέρουσα και διαθέτει αρκετά στοιχεία ώστε να μη χαρακτηριστούμε σωστοί εάν την παρακάμψουμε έτσι απλά. Ας μπούμε λοιπόν στο ζουμί που, όπως καταλαβαίνετε, στα παιχνίδια του είδους δεν είναι άλλο από το...

GAMEPLAY

Μόλις τελειώσει η εισαγωγή του παιχνιδιού, θα βρεθείτε σε ένα περιστρεφόμενο γραφικό menu με διάφορες επιλογές, ανάμεσα στις οποίες μπορείτε να εναλλάσσεστε κινώντας τον κέρσορα του mouse δεξιά ή αριστερά. Η πρώτη από αυτές τις επιλογές δεν είναι άλλη από το "The Game", απ' όπου, φυσικά, μπορείτε να ξεκινήσετε κανονικά το παιχνίδι σας. Στη συνέχεια ορίζετε επίπεδο δυσκολίας από τις τρεις πιθανές διαβαθμίσεις (κατώτερο, μέσο ή ανώτερο) και οδηγείστε σε μια νέα οθόνη, που σας παρουσιάζει τα εννιά levels του παιχνιδιού. Ξεκινάτε από το Transport Ship και σκοπός σας είναι να μεταφέρετε 144 Pit Droids από το ένα level στο αμέσως επόμενο, μέχρι να τα φτάσετε στο τελευταίο level, την Arena, που είναι και το ultimate goal σας. Κάθε level διαθέτει πολλές διαφορετικές πίστες, που όλες έχουν ένα κοινό στοιχείο: Τα Pit Droids που βγαίνουν από τον (ή τους, μια και υπάρχουν ουκ ολίγες πίστες όπου υπάρχουν περισσότεροι του ενός) launcher και πρέπει να οδηγηθούν στην έξοδο (ή τις εξόδους) είναι 48. Επειδή λοιπόν 3x48=144, αν καταφέρετε να οδηγήσετε και τα 48 Droids στις εκάστοτε εξόδους, σε τρεις συνεχόμενες πίστες ενός level, περνάτε στο επόμενο όπου συνεχίζετε την ίδια διαδικασία κ.ο.κ. Αν πάλι δεν επιλύσετε πλήρως κάποια πίστα, οπότε δεν θα περάσουν από τις εξόδους και τα 48 Droids, μπορείτε να την αφήσετε και να συνεχίσετε στην επόμενη χωρίς να μηδενιστείτε - τα Droids που πέρασαν θα καταγραφούν στο σκορ σας. Ποιο είναι το catch στην περίπτωση αυτή; Μα ότι τα Droids που απέτυχαν να περάσουν τις εξόδους χάνονται για πάντα - και ενδέχεται, αν παίζετε στο Medium ή Difficult επίπεδο δυσκολίας, όπου το συνολικό πλήθος των Droids σας δεν είναι άπειρο (όπως συμβαίνει στο Easy), αλλά είναι αντίστοιχα 480 και 240, να φτάσετε σε ένα σημείο όπου θα διαθέτετε λιγότερα από 144 Droids, οπότε θα έχετε αποτύχει και το παιχνίδι θα τελειώσει άδοξα για εσάς.



Απόσπασμα από την εισαγωγή του παιχνιδιού.

Ας περάσουμε όμως να δούμε τι ακριβώς γίνεται στις πίστες και πώς λειτουργεί η λογική του παιχνιδιού: Οπως βλέπετε και στα screenshots, σε κάθε πίστα υπάρχουν, εκτός από τα launchers και τις εξόδους, διάφορα εμπόδια, τα οποία τα Droids μας πρέπει να προσπεράσουν, αντικείμενα όπως barriers, κλειδαριές, ανεμιστήρες κ.λπ. καθώς και κάποια "σήματα", τετραγωνάκια δηλαδή με διάφορα εικονίδια, ορισμένα από τα οποία έχουν τοποθετηθεί εκεί αυτόματα από το ίδιο το παιχνίδι, ενώ άλλα μπαίνουν από εμάς στις κατάλληλες θέσεις.

Κάθε πίστα είναι ουσιαστικά ένα πλέγμα (grid) από τετραγωνάκια, τα οποία συνήθως δεν φαίνονται στην οθόνη. Για να τα ενεργοποιήσουμε, αρκεί να κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που υπάρχει κάτω αριστερά και έχει τη μορφή πλέγματος. Επάνω ακριβώς από το εικονίδιο αυτό βρίσκεται ένα άλλο, που απεικονίζει έναν κύβο και είναι επίσης εξαιρετικά χρήσιμο, μια και κάνοντας κλικ επάνω του, όλα τα γραφικά των εμποδίων εξα-

ΤΟ STAR WARS: PIT DROIDS ΣΤΟ INTERNET

Αν αποφασίσετε να αποκτήσετε το Star Wars: Pit Droids και έχετε πρόσβαση στο Internet, μην παραλείψετε να επισκεφθείτε τη σελίδα του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.pitdroids.com.
Εκεί θα βρείτε, ανάμεσα στα άλλα, το Puzzle Exchange που έχει δημιουργήσει η Lucas Learning και μέσω του οποίου έχετε τη δυνατότητα να κατεβάσετε νέα puzzles, δημιουργημένα από παίκτες, ή να ανεβάσετε τα δικά σας. Χρησιμότατη πραγματικά κίνηση, που ανεβάζει κατακόρυφα την αντοχή του παιχνιδιού και έχει ήδη σημειώσει αρκετά μεγάλη επιτυχία, αφού εκεί, την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές, περιέχονται 100 νέα puzzles!



Ανάμεσα στα levels θα παρακολουθείτε χαρακτηριστικά animations με πρωταγωνιστές φυσικά τα συμπαθέστατα Pit Droids.

ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ

Στο δεύτερο συνοδευτικό CD μας αυτό το δεκαπενθήμερο θα βρείτε στην κατηγορία extras δεκάδες πίστες για το Star Wars: Pit Droids, ενώ στα solutions συμπεριλάβαμε για εσάς τη λύση σε όλες τις πίστες που θα χρειαστεί να παίξετε για να ολοκληρώσετε το Easy επίπεδο δυσκολίας. Σημειώνουμε εδώ την αντιστοιχία ανάμεσα στις πίστες και τα αρχεία που θα βρείτε στο CD.

ΟΝΟΜΑ ΠΙΣΤΑΣ	ΕΙΚΟΝΕΣ ΣΤΟ CD
Transport Ship	basicnumbersa_a11, travelingsa_21
Watto's Shop	routinga_a11, simpleshorta_21, transmaze_a11
Mox Espa	routingb_a11, threading_a11, timing_a11
Mox Espa Market	basicnumbersb_a11, chasm_a11, getmeout_a11
Watto's Junkyard	2attmaze_a31, screenshot1, transmaze2_a21
Hutt Flats	chasm2_a11, radiopatern_a21, travelingsb_a41
Arena Hangar	3attmaze_a11, sortbythree_a11, transmaze3_a21
Arena Gate	combo_a11, combob_a11, ratiothread_a11

φανίζονται και τη θέση τους παίρνουν μαύρα τετραγωνάκια. Μπορεί με τον τρόπο αυτό να μειώνεται κάπως η γραφική απόλαυση του παιχνιδιού, ωστόσο θα βρείτε ιδιαίτερα εξυπηρετικό το συγκεκριμένο εικονίδιο σε μεγάλες και δύσκολες πίστες, όπου υπάρχουν αντικείμενα ακριβώς πίσω από εμπόδια, με συνέπεια να κρύβονται από αυτά και να μην τα βλέπετε. Η "μαργαρίτα" με τα τρία πλήκτρα στο κάτω μέρος της οθόνης και στο κέντρο δεν χρειάζεται ιδιαίτερες επεξηγήσεις, αφού πρόκειται για τα κλασικά icons Restart, Pause και Fast Forward. Ακόμα δύο icons υπάρχουν κάτω δεξιά, το δεύτερο από τα οποία είναι το Exit, ενώ με το πρώτο εμφανίζεται ο R2-D2, το συμπαθέστατο ρομποτάκι των Star Wars, αποστολή του οποίου είναι να σας προσφέρει on-line help. Κάνοντας κλικ πάνω του, ο κέρσορας μετατρέπεται σε ένα ερωτηματικό, το οποίο μπορείτε να μεταφέρετε σε όποιο σημείο της οθόνης υπάρχει κάτι που σας είναι άγνωστο, και ο R2-D2 θα σας εξηγήσει αμέσως τη λειτουργία του. Στο επάνω αριστερά μέρος της οθόνης βρίσκεται το inventory σας, που δείχνει τα αντικείμενα τα οποία έχετε στη διάθεσή σας προκειμένου να ολοκληρώσετε την πίστα. Τέλος, επάνω δεξιά παρακολουθείτε πόσα Pit Droids έχετε κατορθώσει να οδηγήσετε στις εξόδους. Οταν φτάσετε στα 48, η πίστα θα ολοκληρωθεί και θα προχωρήσετε στην επόμενη.





Ας εξετάσουμε όμως τα αντικείμενα που θα χρησιμοποιήσετε συχνότατα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

● **Arrows:** Τα βέλη είναι τα πιο συνηθισμένα αντικείμενα, αφού θα χρειαστεί να τα χρησιμοποιήσετε σε κάθε πίστα. Αφού τα περιστρέψετε ώστε να έρθουν στην κατεύθυνση που επιθυμείτε και τα τοποθετήσετε σε κάποια τετραγωνάκια μέσα στο πλέγμα, μόλις τα Droids περάσουν από πάνω τους θα αλλάξουν φορά κίνησης, αποκτώντας τη φορά της κατεύθυνσης των arrows. Τα λευκά arrows ισχύουν για όλα τα Droids. Υπάρχουν όμως και πιο εξειδικευμένες περιπτώσεις, όπως τα έγχρωμα arrows, τα οποία αλλάζουν φορά μόνο στα Droids που έχουν το ίδιο χρώμα με αυτά, ή τα arrows που απεικονίζουν ένα εργαλείο, αλλάζοντας κατεύθυνση μόνο στα Droids που κουβαλάνε μαζί τους το ίδιο εργαλείο. Δύο ειδικές περιπτώσεις arrows είναι τα Limited Direction Arrows και Ratio Direction Arrows. Τα πρώτα εμπεριέχουν δύο αριθμούς με ένα slash ανάμεσά τους. Τι σημαίνει αυτό; Αν, για παράδειγμα, ένα Limited Direction Arrow αναγράφει 8/8, αυτό σημαίνει πως μόνο τα 8 πρώτα Droids, που θα περάσουν από πάνω του, θα αλλάξουν κατεύθυνση ανάλογα με τη φορά που δείχνει το βέλος. Οταν ο αριθμός αυτός συμπληρωθεί, ο δείκτης του arrow θα έχει γίνει 0/8 και τα υπόλοιπα Droids δεν θα αλλάζουν πλέον κατεύθυνση περνώντας από πάνω του. Τα Ratio Direction Arrows έχουν μια μονιμότερη λειτουργικότητα, καθιερώνοντας την έννοια της αναλογίας στο παιχνίδι. Σε αυτά οι δύο αριθμοί χωρίζονται με μία άνω και κάτω τελεία. Αν, λοιπόν, ένα Ratio Direction Arrow αναγράφει 3:1, αυτό σημαίνει πως τα τρία πρώτα Droids που θα περάσουν από πάνω του θα αλλάξουν φορά, στη συνέχεια ένα Droid θα περάσει χωρίς να αλλάξει φορά και αυτή η διαδικασία θα επαναλαμβάνεται συνέχεια.

Μία από τις πίστες όπου τα Ratio Direction Arrows παίζουν καθοριστικό ρόλο.

● **Barriers:** Αυτά είναι ελεγχόμενα εμπόδια, πάνω από τα οποία τα Droids μπορούν να περάσουν, υπό ορισμένες όμως προϋποθέσεις. Ετσι, αν, για παράδειγμα, ένα Barrier έχει μπλε χρώμα, τότε είναι δυνατόν να περάσουν από πάνω του μόνο τα Droids μπλε χρώματος. Αν απεικονίζει ένα έγχρωμο κράνος, τότε επιτρέπει να το προσπεράσουν μόνο τα Droids που φοράνε ένα κράνος ίδιου χρώματος. Αν πάλι έχει κόκκινο χρώμα και μια διαγώνια γραμμή, τότε για να μη σκοντάψει επάνω του ένα Droid, θα πρέπει να ΜΗΝ είναι κόκκινου χρώματος. Οπως βλέπετε, τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν...

● **Transformers:** Πρόκειται για σημεία στο πλέγμα όπου ένα Droid αλλάζει χρώμα, χρώμα κράνους ή εργαλείο. Ετσι, αν, για παράδειγμα, ένα κόκκινο Droid περάσει μέσα από έναν μπλε transformer, θα αποκτήσει, μόνιμα πια, μπλε χρώμα.

● **Keys & Locks:** Σε ορισμένες πίστες θα δείτε κάποιες εξόδους να προστατεύονται από κλειδαριές. Για να ανοίξουν οι κλειδαριές αυτές, θα πρέ-

πει τα Droids σας να μαζέψουν όλα τα κλειδιά που υπάρχουν διασκορπισμένα στην πίστα, το πλήθος των οποίων φυσικά ποικίλλει ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας.

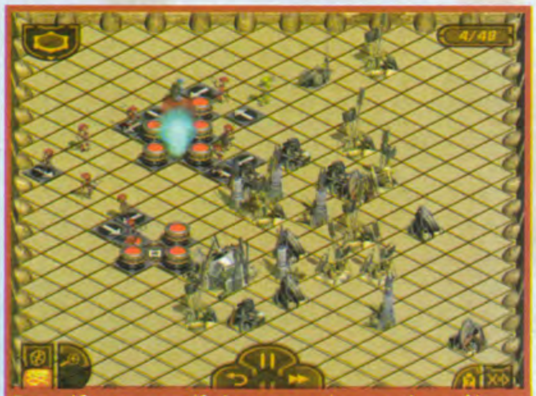
● **Fans:** Οι ανεμιστήρες ανοίγουν και κλείνουν συνέχεια. Οταν είναι ανοικτοί και ένα Droid περάσει από πάνω τους... εκτοξεύεται στα ύψη, με συνέπεια να μην το ξαναδείτε ποτέ! Οταν είναι κλειστοί, αντίθετα, τα Droids περνάνε κανονικά από πάνω τους σαν να μην υπήρχαν καθόλου.

Αυτά είναι τα βασικά που πρέπει να έχετε υπόψη σας σε ό,τι αφορά το κυρίως παιχνίδι. Ωστόσο, το Star Wars: Pit Droids δεν μένει μόνο εδώ. Αν συνεχίσετε να μετακινείστε στο περιστρεφόμενο γραφικό μενού που αναφέραμε στην αρχή της ενότητας, θα διαπιστώσετε πως έχετε στη διάθεσή σας και άλλες επιλογές: Στον Puzzle Chooser μπορείτε να επιλέξετε και να παίξετε όποια από τις πίστες του παιχνιδιού θέλετε, καθώς επίσης πίστες που έχετε φτιάξει μόνος σας ή έχετε κατεβάσει από το Internet. Στον Puzzle Maker σας δίνεται η δυνατότητα να κατασκευάσετε τις δικές σας πίστες (πληρέστατος πραγματικά editor που σίγουρα θα μπείτε στον πειρασμό να χρησιμοποιήσετε), ενώ στο Puzzle Training, η αυτού εξοχότης ο C3PO (όχι, τι νομίζατε, χωρίς το σύντροφό του θα έμενε ο καημενούλης ο R2-D2;), σας διδάσκει, βήμα προς βήμα, όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να μεταβληθείτε σύντομα σε... μαιτρ του Star Wars: Pit Droids. Εδώ περιλαμβάνεται και ένα εκτενέστατο tutorial με πολλές πίστες, όπου ο C3PO σας προσφέρει χρησιμότατες συμβουλές στρατηγικής και, αν τα βρείτε σκούρα, σας δείχνει ακόμα και τη λύση τους!

Δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφερθούμε στο εκτενέστατο και πλήρες manual του παιχνιδιού, που δίνει μάλιστα ιδιαίτερη βαρύτητα στον Puzzle Maker, ενώ διανθίζει τις σελίδες του με αρκετά κόλπα που θα σας χρησιμεύσουν, ειδικά στα πρώτα σας βήματα στο Pit Droids.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

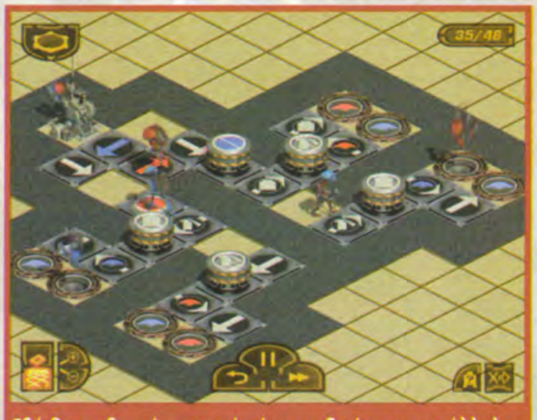
Τα γραφικά είναι αρκετά λεπτομερή για τίτλο του είδους, ενώ υπάρχει και δυνατότητα για zoom in/zoom out (τα σχετικά icons είναι δύο φακοί με + και - αντίστοιχα, κάτω αριστερά στην οθόνη). Το πρόβλημα που εντοπίζεται στις μεγάλες πίστες, όπου σίγουρα θα χρειαστεί να κάνετε zoom out για να ελέγχετε εύκολα ολόκληρη την οθόνη, είναι πως τα αντικείμενα που απεικονίζουν κάποιο εργαλείο, γίνονται ιδιαίτερα δυσδιάκριτα, με συνέπεια να μην ξεχωρίζεις εύκολα για ποιο εργαλείο πρόκειται κάθε φορά. Επίσης, λίγο δύσκολα είναι τα πράγματα στα Droids που έχουν κράνος διαφορετικού χρώματος από την υπόλοιπη στολή τους, αφού πάλι είναι πιθανό να μπερδευτείτε. Οσο για τον ήχο, περιλαμβάνονται αρκετά ευχάριστα easy listening μουσικά θέματα, που δένουν μια χαρά με την όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και δύσκολα θα τα βαρεθείτε. Μπόλικα είναι και τα ηχητικά εφέ, και βέβαια μην ξεχνάμε τις γνώριμες φωνούλες του C3PO και του R2-D2 που αποδίδονται πιστότατα. Η εισαγωγή και τα animations που περιέχονται ανάμεσα στα levels είναι διασκεδαστικά και σίγουρα θα αποτελέσουν ευχάριστα διαλείμματα μέχρι να ξεκινήσετε το εκάστοτε επόμενο -και φυσικά δυσκολότερο- level.



Τα εμπόδια στο παιχνίδι έχουν αρκετή γραφική ποικιλία, αν και συνήθως θα βασανίζεστε λιγότερο αντικαθιστώντας τα με μαύρα τετραγωνάκια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Star Wars: Pit Droids μας άφησε ικανοποιημένους. Δεν υπάρχει αμφιβολία πως δεν πρόκειται μόνο για το καλύτερο Lemmings-clone που μπορείτε να βρείτε, αλλά δικαιούται άνετα μια θέση ανάμεσα στο πάνθεον των puzzle games (για να απαντήσουμε και στην ερώτηση που θέσαμε στην εισαγωγή). Εκεί όπου τα παιχνίδια του είδους συνήθως μειονεκτούν, είναι στην απότομη αύξηση του επιπέδου δυσκολίας από ένα σημείο και μετά, κάτι που συχνά επηρεάζει αρνητικά τον παίκτη. Το Pit Droids, αντίθετα, έχει προσέξει ιδιαίτερα αυτή την παράμετρο, με συνέπεια οι πίστες να δυσκολεύουν σταδιακά και όχι απότομα, χωρίς αυτό να σημαίνει



Εδώ θα παιδευτείτε αρκετά μέχρι να βρείτε την κατάλληλη θέση για κάθε arrow.

βέβαια πως, αν κάνετε το λάθος και ξεκινήσετε απευθείας στο Difficult mode, δεν θα τα βρείτε σκούρα από την αρχή! Το πιο δύσκολο στοιχείο στο Star Wars: Pit Droids είναι -κατά τη γνώμη μου- το collision detection που υπάρχει σε ορισμένες πίστες (ευτυχώς όχι σε όλες), με συνέπεια τα Droids να πεθαίνουν σε περίπτωση που δύο από αυτά βρεθούν ταυτόχρονα στο ίδιο τετραγωνάκι του grid. Πιστέψτε με, κάποιες πίστες που φαινομενικά είναι εύκολες, εξαιτίας του collision detection μεταβάλλονται κυριολεκτικά σε κόλαση! Τέλος, θα έπρεπε να προσεχθεί περισσότερο το scrolling, που δεν είναι καθόλου ομαλό και ενδέχεται να σας εκνευρίσει, ενώ σε όσες πίστες υπάρχει δράση στα ακρότατα σημεία της οθόνης, θα δυσκολευτείτε να κάνετε τις κινήσεις που θέλετε, επειδή το scrolling θα ενεργοποιείται... εκεί που δεν το σπέρνουν (υπάρχει πάντως η δυνατότητα να κλείσετε το αυτόματο scrolling από τα Options, αν και μάλλον χειρότερα γίνονται έτσι τα πράγματα)!

Αυτά όμως είναι "ψιλά γράμματα". Σημασία έχει πως θα ζορίσετε το μυαλό σας, θα παιδευτείτε αλλά... θα το ευχαριστηθείτε! Πιστέψτε με, αυτά τα μικρά, ανόητα Droids δεν θα αργήσουν να γίνουν ο πιο γλυκός εφιάλτης σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	93

90



Το καλύτερο platform puzzle των τελευταίων χρόνων. Σημαντική η διαρκής ανανέωση μέσω του Puzzle Exchange της Lucas Learning.

TOY STORY 2

Ναι, καλά καταλάβατε, τα θρυλικά από την ομώνυμη ταινία παιχνίδια επιστρέφουν δριμύτερα, και μάλιστα σε τρεις διαστάσεις, με μοναδικό σκοπό να μας προσφέρουν ατελείωτες ώρες διασκέδασης. Λέτε να καταφέρουν ό,τι δεν κατάφερε ο ομολογουμένως ανάξιος προκάτοχός τους ή θα καταλήξουν και πάλι "στον κάδο ανακύκλωσης"; Η απάντηση δίνεται ευθύς αμέσως.

του Γιάννη "Edgar" Παναγάκη
FFVIISephiroth1@mailcity.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
DISNEY INTERACTIVE/PIXAR

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98 και πιθανότατα 2000, Pentium 166MHz, 32MB RAM, 60 με 180 MB στο σκληρό δίσκο, συμβατή με DirectX κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 4MB και συμβατή με DirectSound κάρτα ήχου.

Πριν από όλα θα ήθελα να ξεκαθαρίσω κάτι για όσους από εσάς θελήσουν να τρέξουν το Toy Story 2 στο καινούριο λειτουργικό σύστημα της Microsoft, τα Windows 2000. Οπως αναφέρεται και στο manual του παιχνιδιού, αν και το Toy Story 2 μπορεί να εγκατασταθεί κανονικά σε περιβάλλον Windows 2000, ίσως έχει πρόβλημα στην εκτέλεσή του. Με εφαλτήριο τα προαναφερόμενα, καθώς και τον ενθουσιασμό μου για το καινούριο λειτουργικό που μόλις είχα εγκαταστήσει στον υπολογιστή μου, εγκατέστησα το Toy Story 2 και αποφάσισα να το τρέξω, αλλά μόνο για να διαπιστώσω ότι έτρεχε μόνο με software acceleration. Αυτό συνέβαινε γιατί, αν και "υπήρχε" εγκατεστημένος ο Direct X 7.0 στο σύστημα, υποστηριζόταν ουσιαστικά μόνο η Direct Draw επιλογή του και όχι η τρισδιάστατη από hardware επιτάχυνση. Στην τελευταία, ενώ έκανε το software acceleration test (στο οποίο ο κύβος γυρνούσε πιο γρήγορα απ' ό,τι στα Windows 98 με hardware acceleration!!!), αρνούνταν κατηγορηματικά να εκτελέσει το hardware acceleration test. Αμέσως σκέφτηκα ότι πρόκειται για πρόβλημα με τους οδηγούς της κάρτας μου, αλλά δυστυχώς και με τους καινούριους οδηγούς, τους εγκεκριμένους για Windows 2000 φυσικά, το πρόβλημα δεν λύθηκε. Σε μια απέλπιδα και τελευταία προσπάθεια να τρέξω το παιχνίδι, θέλησα να κατεβάσω το Direct X 7.0 από το επίσημο Web site της Microsoft, για να διαπιστώσω ότι και εκεί χάος επικρατούσε. Τούτο διότι δεν υπήρχε ακόμα (δεν είχε ολοκληρωθεί; Ποιος ξέρει, Microsoft είναι αυτή!) η έκδοσή του για το καινούριο λειτουργικό της τελευταίας. Καλό λοιπόν θα ήταν όσοι από εσάς έχετε Windows 2000 να ψάξετε στο Internet για κατάλληλους οδηγούς για την κάρτα γραφικών σας, αλλιώς καλά θα κάνετε να επιστρέψετε στις παλιές, καλές μπλε οθόνες των Windows 98 για



Είναι δυνατόν να αρνηθώ σε μια τέτοια δεσποσύνη;



"ατελείωτη" video gaming απόλαυση! (Πώς τα λέω, ο άτιμος, ε;) Επειδή όμως αρκετά σας ζάλισα, ας περάσουμε ευθύς αμέσως στο παιχνίδι.

Δεν πάει πολύς καιρός που, μετά την κυκλοφορία της ταινίας Toy Story 2 στους κινηματογράφους της άλλης μεριάς του Ατλαντικού, έσκασε μύτη το ομώνυμο παιχνίδι στα καταστήματα (βλέπετε, στη βράση κολλάει το σίδερο!). Οταν λοιπόν το είδα στα ράφια των καταστημάτων, το αντιμετώπισα με προκατάληψη, αφού ο προκάτοχός του ήταν μεγάλη... πατάτα. Οταν όμως το είδα και στα γραφεία του περιοδικού, δεν μπόρεσα να συγκρατήσω την περιέργειά μου και το "τσίμπησα". Φυσικά, εκμεταλλευόμενος την ευκαιρία που του παρουσιάστηκε, ο Maximus Arxisintaktikous Kratsious με "έπεισε" (με δημοκρατικές πάντα μεθόδους!) να κάνω και ένα review-άκι στο παιχνίδι. Ετσι, λοιπόν, πήγα σπίτι και σέταρα το Toy Story 2 χωρίς να περιμένω πολλά πράγματα. Στην αρχή μού φάνηκε ότι επρόκειτο για άλλη μια πατάτα, αλλά ενασχολούμενος περισσότερο διαπίστωσα ότι, αν και δεν ήταν αριστούργημα, επρόκειτο για έναν αρκετά ενδιαφέροντα τίτλο. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή με την...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Οπως είναι αναμενόμενο, η υπόθεση του εν λόγω τίτλου είναι ίδια με αυτήν της ομώνυμης ταινίας της Disney. Για όσους δεν ξέρουν περί τίνος πρόκειται (άλλωστε πώς να ξέρουν αφού η ταινία προβάλλεται αυτόν τον καιρό στην Αμερική), ο καλός σας reviewer θα σας κάνει μία εις βάθος (καλά, ας μην τα παραλέμε!) εξιστόρηση των γεγονότων. Ολα ξεκίνησαν όταν ο Woody (ο πάνινος σερίφης) και ο Andy (το αφεντικό του) αποφάσισαν να πάνε σε μια καουμπόικη κατασκήνωση. Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας, όμως, το χέρι του Woody ξηλώθηκε. Ετσι, λοιπόν, ο Andy αναγκάστηκε να πάει μόνος του, μια και ο Woody έπρεπε να κάτσει σπίτι για να του το ράψει η μητέρα τού Andy. Εν τω μεταξύ, το διάστημα που θα έλειπε ο Andy, η μητέρα του είχε διοργανώσει μια δημοπρασία με παλιά αντικείμενα που δεν χρειαζόταν. Οπως καταλαβαίνετε, για να δραματοποιήσουν τα πράγματα οι σεναριογράφοι της Disney, έβαλαν το χεράκι τους ή μάλλον το πενάκι τους προκειμένου να μπλεχτεί ο Woody με τα αντικείμενα της δημοπρασίας. Ετσι, λοιπόν, ένας από τους συλλέκτες αναγνωρίζει τον καλό μας σερίφη Woody ως συλλεκτικό κομμάτι και θέλει οπωσδήποτε να τον αποκτήσει! Αν και η μητέρα τού Andy τού εξηγεί ότι πρόκειται για κάποιο λάθος και το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν προορίζεται για πούλημα, ο επίδοξος συλλέκτης κλέβει το αθώο παιχνίδι, όταν η μητέρα τού Andy δεν κοιτάει, και φεύγει!!! Δυστυχώς για εκείνον, τα υπόλοιπα παιχνίδια βλέποντας την παιχνιδοαπαγωγή αποφασίζουν να δράσουν. Με αρχηγό, λοιπόν, τον κοσμοναύτη Buzz Lightyear, του οποίου τη "ζωή" είχε σώσει ο Woody στην πρώτη ταινία, οργανώνεται μια αποστολή διάσωσης, η οποία πρέπει να ολοκληρωθεί προτού επιστρέψει ο Andy από την κατασκήνωση. Και έτσι η περιπέτεια αρχίζει...


Τα pixels σε όλο τους το μεγαλείο!

ΚΑΛΑ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΑΛΛΑ ΑΠΟ ΔΡΑΣΗ ΠΩΣ ΠΑΕΙ;

Η δράση του Toy Story 2 δεν έχει τίποτα καινούριο να προσφέρει, επαναλαμβάνοντας το καθιερωμένο πλέον στυλ του "συλλέγω αντικείμενα και περνάω πίστες". Ετσι, λοιπόν, μέσω του Buzz (αυτός άλλωστε είναι και ο κεντρικός ήρωας της ταινίας και φυσικά και του παιχνιδιού) καλείστε να περάσετε δεκαπέντε στο σύνολο πίστες, για να σώσετε τον πιστό και καλό σας σύντροφο.

Το όλο παιχνίδι αποτελείται από πέντε διαφορετικές περιοχές και κάθε περιοχή από τρεις επιμέρους πίστες. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο εύκολα όσο μπορεί να ακούγονται. Καταρχήν, για να


Μόλις κέρδισα ένα pizza token.

περάσετε μια πίστα, πρέπει να έχετε συλλέξει ένα pizza planet token, το οποίο για να αποκτήσετε πρέπει πρώτα να εκτελέσετε μία αποστολή για κάποιο από τα υπόλοιπα παιχνίδια. Ετσι, λοιπόν, θα πρέπει να μαζέψετε τα δύο tokens που σας χρειάζονται για να περάσετε τις δύο πίστες της περιοχής, αλλά για να προχωρήσετε στην τρίτη, όπου και βρίσκετε το boss..., το πλήθος των pizza tokens που θα σας χρειαστούν ποικίλλει. Συγκεκριμένα, για να αντιμετωπίσετε το αεροπλανάκι, το οποίο είναι και ο πρώτος αρχηγός του παιχνιδιού, χρειάζεστε 3 pizza tokens, ενώ για να πολεμήσετε με τον Prospector (ξέρετε τώρα, τον τελικό κακούλη) χρειάζεστε 40!!! Γι' αυτό καλά θα κάνετε να μαζεύετε όσο περισσότερα pizza tokens μπορείτε από τις πρώτες πίστες, προκειμένου να έχετε καβάτζα για αργότερα, μια και... "των φρονίμων τα παιδιά πριν πεινάσουν μαγειρεύουν"!

Αν αγχώνεστε, πάντως, για το πού θα τα βρείτε, οι φόβοι είναι άσκοποι αφού σε κάθε πίστα υπάρχουν πέντε στο σύνολό τους αποστολές με τις οποίες, αν τις φέρετε φυσικά σε πέρας, παίρνετε ένα pizza token. Οι πέντε αυτές αποστολές είναι οι εξής: Μία αποστολή την οποία συναντάτε σχεδόν σε κάθε πίστα είναι αυτή του Hamm, όπου καλείστε να μαζέψετε νομίσματα (pennies) και να τα πάτε στον Hamm (ο Hamm είναι το γουρουνάκι κουμπαράς), ο οποίος θα σας τα ανταλλάξει με ένα pizza token (συνήθως σας ζητάει πενήντα νομίσματα για ένα pizza token). Επειτα μπορείτε να βρείτε κάποιο πλήθος αντικειμένων, όπως τα πέντε πρόβατα της Bo Peep στην πίστα Andy's House, τα οποία μό-

λις της επιστρέψετε θα σας ανταμείψει με ένα pizza token. Εν συνεχεία υπάρχει πάντα ο διαγωνισμός ταχύτητας με τον R.C. Car (Radio Control Car a.k.a. τηλεκατευθυνόμενο) για την εύκολη (όχι πάντα βέβαια) απόκτηση ενός... ξέρετε τώρα τι κ.ο.κ. Μεγάλη παράλειψη θα ήταν να μην αναφέρουμε την ύπαρξη γρίφων, που αποτελούν έναν εύκολο, αν και μπελαλίδικο, τρόπο να αποκτήσετε το πολυπόθητο pizza token, ενώ, τέλος, υπάρχει και ο δύσκολος τρόπος ο οποίος είναι να νικήσετε το boss της πίστας.


Ανευ σχολίων!

Επειδή όμως το παιχνίδι θα ήταν διαφορετικά πολύ εύκολο (αν και εδώ που τα λέμε, όχι ότι δεν είναι τώρα), οι προγραμματιστές φρόντισαν να γεμίσουν τις δεκαπέντε πίστες του Toy Story 2 με αρκετούς εχθρούς, των οποίων ο σκοπός είναι πολύ απλός: να εξολοθρεύσουν τον Buzz. Ευτυχώς για εσάς ο Buzz, ως μεγάλος και τρανός space ranger, είναι εφοδιασμένος με διάφορα μπιχλιμπίδια που μόνο πονοκέφαλο μπορούν να φέρουν στους εχθρούς του. Και το ερώτημα που προκύπτει είναι προφανές...

...ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΑ ΤΑ ΜΠΙΧΛΙΜΠΙΔΙΑ;

Ο Buzz, εκτός από τις υπεργαλαξιακές, σούπερ λειτουργίες του, όπως το λέιζερ, μπορεί να εφοδιαστεί και με άλλα, λίαν χρήσιμα αντικείμενα. Τα αντικείμενα αυτά, όμως, για να τα πάρει από τον Mr. Potato Head, ο οποίος τα φυλάει, πρέπει να τον βοηθήσει να βρει τα χαμένα μέλη του - άλλοτε το αυτί του, άλλες πάλι φορές το μάτι του και πάει λέγοντας. Αν πάλι βρείτε μόνο ένα κουτί με το αντικείμενο χωρίς να βρίσκεται πουθενά κοντά ο Mr. Potato Head, αυτό σημαίνει ότι το αντικείμενο θα πρέπει να ξεκλειδωθεί σε κάποια άλλη πίστα και έπειτα να επιστρέψετε για να το πάρετε. Τα αντικείμενα αυτά είναι, πρώτον, το Disk Launcher (εκτοξευτής δίσκων). Με αυτό το εξάρτημα το χέρι του Buzz μετατρέπεται (προσωρινά φυσικά) σε εκτοξευτή δίσκων, οι οποίοι ακολουθούν τους αντιπάλους που στοχεύετε έως ότου βρουν το στόχο τους ή χτυπήσουν σε κάποιον τοίχο ή αντικείμενο του χώρου. (Ξέρετε τώρα, τα σικέ του παιχνιδιού!). Επειτα υπάρχει το πράσινο λέιζερ, το οποίο είναι μια πιο δυνατή έκδοση του κόκκινου που χρησιμοποιεί ως default ο Buzz. Πέρα όμως από τα επιθετικά accessories, τα οποία είναι ομολογουμένως πολύ λίγα, υπάρχουν και άλλα αντικείμενα για να μπορέσετε ως Buzz να συλλέξετε τα πολυπόθητα pizza tokens. Και αρχίζουμε με την Cosmic Shield, την κοσμική ασπίδα ελληνιστί. Ως ασπίδα ο σκοπός της είναι ξεκάθαρος: να προστατεύει τον Buzz, δηλαδή εσάς, από τις επιθέσεις των εχθρικών ρομπότ, το διαλυτικό που είναι χυμένο στο πάτωμα και σας τρώει την ενέργεια, όπως οι αστυνομικοί τα ντόνατς (πρέπει οπωσδήποτε να κόψω τις αμερικανικές ταινίες!!!) και πάει λέγοντας. Βέβαια, όπως όλα τα ωραία πράγματα τελειώνουν γρήγορα, έτσι και η διάρκεια της ασπίδας είναι αρκετά μικρή, γεγονός που προϋποθέτει ότι πρέπει να είστε αρκετά γρήγοροι στο χειρισμό και να ξέρετε ακριβώς πού θέλετε να πάτε.

Εν συνεχεία υπάρχει η Grappling Hook Utility Belt (πολλά λόγια για έναν απλό... γάντζο), με την οποία μπορείτε να μετατρέψετε τον Buzz σε δεινό ορειβάτη, αφού μπορεί με αυτό το εξάρτημά του να σκαρφαλώνει σε σημεία όπου το διπλό άλμα του δεν του επιτρέπει. Βέβαια, όλα τα παραπάνω είναι άχρηστα αν έχετε στην κατοχή σας ένα ζευγάρι από αντιβαρυτικές μπότες (Antigravity Boots), με τις οποίες μπορείτε να πάτε όπου θέλετε, όταν θέλετε και με μεγάλη άνεση μάλιστα. Τέλος, για όλους εσάς εκεί έξω που σας εξιτάρει η ταχύτητα, υπάρχουν οι Rocket Jet Boots, οι οποίες φροντίζουν για την ταχεία άφιξη του ηρωικού Buzz Lightyear στο πεδίο της μάχης ώστε να αντιμετωπίσει τους κακούς και να σώσει τον καλό του φίλο!!! (...κι αν μπορείτε, πείτε τα καλύτερα!)

ΕΠΙ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΟΜΩΣ, ΠΩΣ ΤΑ ΠΑΕΙ;

Το παιχνίδι στον τομέα των γραφικών δεν έχει να επιδείξει τίποτα το καινούριο. Εδώ που τα λέμε ούτε καν κάτι παλιό δεν έχει να μας επιδείξει, μια και όλοι οι χώροι είναι σχεδιασμένοι με μία μάλλον "κακή" (για να μην πω τίποτα άλλο πιο... γαλλικό) graphics engine. Μας φέρνουν στο νου, και στην οθόνη επίσης, ωραιότατα pixel-άκια, like a blast from the past, όποτε η κάμερα κάνει ζουμ σε αντικείμενα του χώρου, στον Buzz, τους εχθρούς, τα πατώματα, τα νομίσματα και... όπου αλλού φανταστείτε. Είναι αυτό που λέμε "μακριά και αγαπημένοι", όσο πιο μακριά δηλαδή είστε από τα αντικείμενα τόσο καλύτερα φαίνονται.

Οταν θελήσετε να στοχεύσετε κάπου και χρειαστεί να αλλάξετε την προοπτική σε πρώτου προσώπου, εκεί τα πράγματα είναι... όνειρο! (Μόλις τελειώσει ξυπνήστε με!) Τα πάντα γύρω σας είναι μια μεγάλη ταπετσαρία από ωραιότατα πολύγωνα, που κάθε άλλο παρά τρισδιάστατα είναι. Μοναδική εξαίρεση σε όλη αυτήν την οπτική "πανδαισία" αποτελούν τα αντικείμενα του χώρου πάνω στα οποία μπορείτε να επιδράσετε. Τι εννοώ; Ας δούμε ένα παράδειγμα που συναντάμε στην πρώτη κιόλας πίστα του παιχνιδιού, την Andy's House. Οταν, λοιπόν, με τα πολλά πέσετε μέσα στην κούνια, θα διαπιστώσετε ότι δεν μπορείτε να βγείτε, αφού το κάγκελό


Κάτι στον Jack και τη φασολιά δεν φέρνει;

της είναι πολύ ψηλά για να το φτάσετε με το διπλό άλμα του Buzz. Για να βγείτε, λοιπόν, θα πρέπει να πυροβολήσετε τα μάνταλα που κρατάνε το κάγκελο και για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να αλλάξετε την προοπτική σε αυτήν του πρώτου προσώπου, όπου και θα διαπιστώσετε ότι τα μάνταλα είναι τα μόνα τρισδιάστατα αντικείμενα στην "υπέροχη" ταπετσαρία.

Σε αντίθεση με τη... χμμ... σχετικά χαμηλή ποιότητα των γραφικών, τα βίντεο είναι εκπληκτικά! Βέβαια, τα συγχαρητήρια αξίζουν εξ ολοκλήρου στην προγραμματιστική ομάδα όχι του παιχνιδιού αλλά της ταινίας, μια και είναι όλα ξεσηκωμένα από αυτήν. Οπότε, αν δεν έχετε DVD και βαριέστε να περιμένετε την άφιξή της, μπορείτε κάλλιστα να αγοράσετε ή ακόμα και να νοικιάσετε το παιχνιδάκι και να πάρετε μια γεύση από το Toy Story 2: The Movie.

Στον τομέα του ήχου, όπως και στον τομέα των γραφικών, το παιχνίδι κινείται σε μέτρια επίπεδα. Ολα τα μουσικά θέματα είναι και αυτά ξεσηκωμένα από την ταινία της Disney και, αν και καταφέρνουν να βάλουν τον παίκτη στο όλο κλίμα, ύστερα από λίγο, ένεκα του ότι επαναλαμβάνονται σε σχετικά μεγάλο βαθμό, κουράζουν ακόμα και τους πιο πωρωμένους με την όλη ToyStoryμανία. Τέλος, τα samples των φωνών των χαρακτήρων του παιχνιδιού, αν και διαφέρουν από πίστα σε πίστα, είναι και αυτά πολύ λίγα στο πλήθος τους (δύο, άντε τρία με το ζόρι) και έπειτα από λίγο, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τα μουσικά κομμάτια του παιχνιδιού, καταντούν αρκετά πληκτικά και αδιάφορα.

Αξιοπρόσεκτη όμως πτυχή του παιχνιδιού είναι το gameplay του και πάνω απ' όλα ο χειρισμός του κεντρικού ήρωα, του Buzz. Είναι εφοδιασμένος με μια πληθώρα κινήσεων, που λόγω της ευκολίας τους στην εκτέλεση κάνουν το όλο παιχνίδι αρκετά απολαυστικό. Ο Buzz κινείται στον τρισδιάστατο χώρο είτε με τη χρήση gamepad είτε με το πατροπαράδοτο keyboard. Επειδή όμως το pad μου αποδήμησε εις Κύριον, θα σας περιγράψω πώς έχουν τα πράγματα με το πληκτρολόγιο. Εχουμε και λέμε: Καταρχήν, πρέπει να σημειωθεί ότι η κίνηση του χαρακτήρα επιτυγχάνεται με τη χρήση των arrows, μέσω των οποίων ελέγχεις σχεδόν πλήρως τον Buzz (γράφω "σχεδόν" γιατί σε περιπτώσεις που θα πρέπει να τον κινήσε-



Ουπς! Σε πόνεσα;

τε διαγώνια, το αποτέλεσμα δεν θα είναι πάντα το επιθυμητό). Επειτα υπάρχει το άλμα, όπου τα "φτερά" του Buzz ανοίγουν και αναπηδά. Πρόκειται για μία σημαντικότατη δυνατότητα του παιχνιδιού, μια και θα το χρησιμοποιήσετε πιο πολύ από κάθε άλλο πλήκτρο. Επίσης, αν πατήσετε το πλήκτρο του άλματος ενώ είστε ήδη στον αέρα, θα κάνετε ακόμα ένα άλμα, το διπλό, με το οποίο φτάνετε πιο ψηλά. Εν συνεχεία έχουμε τη spin επίθεση του Buzz, η οποία μόνη της δεν χρησιμεύει πουθενά. Οταν όμως είστε στον αέρα και πατήσετε το πλήκτρο της spin επίθεσης, τότε ο Buzzούκος (όπως λέμε τζουτζούκος) κάνει μια κάθετη βουτιά και πατάει στο έδαφος με δύναμη. Αυτή η κίνηση είναι πολύ χρήσιμη για να μπορέσετε να πιέσετε κουμπιά, όπως αυτά για να χαμηλώσετε τους γρύλους του αμαξιού στη δεύτερη πίστα, και να πάρετε τα νομίσματα που βρίσκονται πάνω στο αυτοκίνητο, τα οποία σας βοηθούν να φτάσετε σε απροσπέλαστες περιοχές. Τέλος, υπάρχει και το πλήκτρο fire, του οποίου η χρήση είναι προφανής ακόμα και στον πιο αδαή στον χώρο των video games, με το οποίο "τακτοποιείς" τα άτακτα παιχνίδια!

Last but not least, έχουμε την πιο εκνευριστική πτυχή του Toy Story 2, αυτήν δηλαδή της κάμερας. Πιο @#$%$& τρόπος περιστροφής δεν θα μπορούσε να υπάρχει, και αυτό διότι, ενώ ο χαρακτήρας σας κινείται και περιστρέφεται αλλάζοντας οπτικές γωνίες, η κάμερα ακολουθεί με μια αργοπορία της τάξης των δύο δευτερολέπτων, η οποία -πιστέψτε με- είναι υπεραρκετή για να σας χαλάσει το συγχρονισμό στην εκτέλεση ενός συνδυασμού κινήσεων και φυσικά... δώστου πάλι από την αρχή. Βέβαια, υπάρχουν και δύο πλήκτρα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να γυρίσετε εσείς την κάμερα, αλλά δυστυχώς πρέπει να έχετε τρία τουλάχιστον χέρια, μια και τα δύο θα ασχολούνται με το χειρισμό του Buzz και το άλλο με το χειρισμό της κάμερας. Και μη διανοηθείτε να βάλετε την κάμερα σε passive κατάσταση, γιατί απλούστατα σταματάει να περιστρέφεται και σας παρέχει μία μόνο οπτική του χώρου (αυτήν στην οποία την παγώσατε) οπουδήποτε και αν εσείς κινείστε.

ΑΡΑ ΛΟΙΠΟΝ...

...έχουμε να κάνουμε με έναν τίτλο που απέχει αρκετά από αυτό που χαρακτηρίζεται σήμερα ως επιτυχία, με ελλείψεις σε αρκετούς τομείς και θεματο-



Μια φορά πήρα και εγώ την cosmic shield και δεν μπορώ να βρω έναν εχθρό να διαλύσω!

λογία που δεν θα συγκινήσει το ευρύτερο κοινό. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μάλλον (γράφω "μάλλον" γιατί στην άλλη άκρη του Ατλαντικού η κριτική σκέψη έρχεται μάλλον δεύτερη και καταϊδρωμένη πίσω από την υπερκαταναλωτική μανία που επικρατεί) θα παραμείνει στο περιθώριο, σχετικά ανήμπορο απέναντι σε ονόματα όπως Rayman 2 και άλλα. Εμένα πάντως με διασκέδασε αρκετά.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	77
ΑΝΤΟΧΗ	76

76



Αν το πετύχετε πουθενά, ρίξτε του μια ματιά, είτε είστε fans της ταινίας είτε όχι. Μην περιμένετε, πάντως, να δείτε το παιχνίδι της χρονιάς...

the Crystal Key

Το The Crystal Key είναι ο δεύτερος πιο αξιόλογος τίτλος της DreamCatcher Interactive που έχω δει μέχρι στιγμής, μετά το εξαιρετικό The Traitor's Gate. Ολοι όσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου αυτά τα χρόνια και ξέρετε την αγάπη που έχω στα παιχνίδια επιστημονικής φαντασίας και μυστηρίου θα πρέπει να μαντέψατε ότι το The Crystal Key μού προκάλεσε από την αρχή το ενδιαφέρον. Και παρά τα προβλήματα που παρουσιάζει, τελικά δεν με διέψευσε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

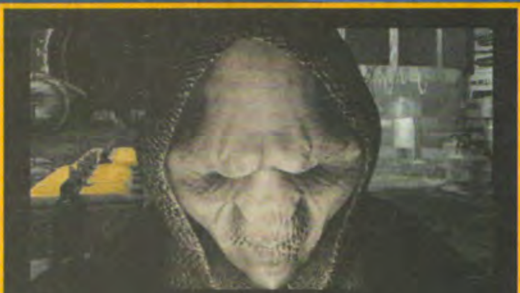
ΕΤΑΙΡΙΑ
EARTHLIGHT/ DREAMCATCHER INTERACTIVE (http://www.dreamcatchergames.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, QuickTime 4.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 70MB στο σκληρό. Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει 2 CDs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Δεν θα αναφερθώ στα adventures που κυκλοφορεί αυτόν τον καιρό η DreamCatcher, μια και αυτό το θέμα το θίγω στον πρόλογο του The Forgotten που παρουσιάζεται στο ίδιο τεύχος. Απλώς θέλω να σταθώ σε μερικά στοιχεία που αφορούν στη δημιουργία του παιχνιδιού αυτού καθ' εαυτού.

Το The Crystal Key χρειάστηκε περίπου πέντε χρόνια για να ολοκληρωθεί. Καθώς κυκλοφόρησε περίπου τον Δεκέμβριο του 1999, συμπεραίνουμε ότι ξεκίνησε το 1995! Από την εντυπωσιακή πράγματι αυτή είδηση προκύπτουν δύο σημαντικά -κατά τη γνώμη μου- θέματα. Το πρώτο είναι ότι οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής δημιουργούν ομάδες των 40-70 ατόμων για να τελειώσουν ένα παιχνίδι το ανώτερο μέσα σε δύο χρόνια. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, ότι όταν αναφερόμαστε στη δημιουργία του The Crystal Key μιλάμε για έναν πραγματικό άθλο, μια και για αυτή δούλεψαν βασικά δώδεκα άτομα (ναι, διαβάζετε σωστά, 12), με κυριότερο συντελεστή τον Jon Mathenson, που εκτός από τον προγραμματισμό του παιχνιδιού έχει επιμεληθεί, μαζί με τη γυναίκα του, και την ιστορία της περιπέτειας, ενώ παράλληλα ήταν ένας από τους οκτώ που δημιούργησαν τα γραφικά του παιχνιδιού! Το δεύτερο είναι ότι, όταν ένα project κρατά συνολικά περίπου πέντε χρόνια, τότε αντικειμενικά κινδυνεύει να είναι ξεπερασμένο όταν τελικά κυκλοφορήσει. Αυτό το πρόβλημα αντιμετωπίζουν σχεδόν όλες οι παραγωγές τα τε-



Ο Ozgar, ο κακός της ιστορίας.

λευταία χρόνια. Είναι χαρακτηριστικό ότι θεωρείται πλέον μειονέκτημα να κρατήσει η περίοδος δημιουργίας ενός παιχνιδιού πάνω από δύο χρόνια, αφού είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα βρεθεί ξεπερασμένο στον πολύ ευαίσθητο τομέα της χρήσης και αξιοποίησης της λεγόμενης τεχνολογία αιχμής. Αυτός δε είναι ένας από τους πιο βασικούς λόγους που, ειδικά τον τελευταίο χρόνο, πάρα πολλές σημαντικές παραγωγές τελικά εγκαταλείφθηκαν από τις εταιρίες που τις χρηματοδοτούσαν.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Πριν από λίγο καιρό τα γήινα ραδιοτηλεσκόπια "έπιασαν" μια παράξενη ακολουθία ήχων. Οι γήινοι επιστήμονες χρειάστηκαν αρκετό καιρό μέχρι να καταφέρουν να αποκωδικοποιήσουν αυτή την ηχητική ακολουθία και, όταν τα κατάφεραν, η έκπληξή τους ήταν μεγάλη, καθώς άκουσαν το εξής μήνυμα: "Κίνδυνος. Ο Ozgar ηττήθηκε, αλλά δεν καταστράφηκε. Η πόλη Suralon βυθίζεται. Γυρίστε στην Arkonia. Εγκαταλείψτε όλες τις αποικίες αμέσως".

Ποιοι είναι άραγε αυτοί οι Arkonians, και ποιος είναι -τελικά- ο Ozgar; Πολλοί είπαν ότι μάλλον δεν θα μάθαιναν ποτέ, μια και δεν ήξεραν από πού ήρθε αυτό το παράξενο μήνυμα. Πριν περάσουν όμως αρκετές μέρες, ένα τεράστιο διαστημόπλοιο εμφανίστηκε πάνω από τη Γη και άρχισε μεθοδικά να καταστρέφει τους κυριότερους δορυφόρους της.

Η συνέχεια της ιστορίας παρουσιάζει μεγαλύτερο ενδιαφέρον και αυτό κυρίως για έναν λόγο, που τον αφήνω για το τέλος του review. Η καταστροφή των δορυφόρων έχει ως αποτέλεσμα μεγάλες αλλαγές στα κλιματολογικά φαινόμενα της Γης, με αποτέλεσμα να απειλεί-



Δείγματα από τα πολύ ωραία γραφικά του παιχνιδιού.

ται άμεσα η ίδια η ύπαρξή της. Εσύ δουλεύεις σε έναν ερευνητικό σταθμό στους πόλους δοκιμάζοντας έναν νέο τύπου διαστημοπλοίου. Αφού οι επιστήμονες κατόρθωσαν να εντοπίσουν από πού ακριβώς ήρθε το μήνυμα των Arkonians, σου αναθέτουν να πας με αυτό το διαστημόπλοιο και να προσπαθήσεις να δεις τι γίνεται, αν μάλιστα είναι δυνατόν να δώσεις ένα τέλος στην τρομερή δραστηριότητα του φοβερού Ozgar. Αν οι Arkonians μπόρεσαν να τον νικήσουν, γιατί άραγε δεν μπορούν να κάνουν το ίδιο και οι κάτοικοι της Γης;

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι φουτουριστικό και ανήκει στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας. Πριν από πέντε χρόνια μπορεί να εντυπωσίαζε, από τη στιγμή όμως που τα τελευταία χρόνια είδαμε το σενάριο αυτό αρκετές φορές, με καλύτερη εκδοχή αυτήν του Cydonia, προσωπικά δεν μου προκάλεσε κανένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και είναι προοπτικής πρώτου προσώπου. Μπορεί να μη φτάνουν στο πολύ υψηλό επίπεδο των αντίστοιχων του Cydonia, είναι όμως επίσης ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένα και ατμοσφαιρικά. Η ατμοφαιρικότητά τους όμως παρουσιάζει μία σημαντική αντίφαση. Τι εννοώ; Πάρα πολλές τοποθεσίες (οι περισσότερες για την ακρίβεια) δεν αναδύουν την αίσθηση ενός εξωγήινου πολιτισμού, όπως όφειλαν, κάτι που προσωπικά θεωρώ ως μεγάλο μειονέκτημα. Στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού οι τοποθεσίες, τα κτίρια και η πλειονότητα των αντικειμένων που θα χρησιμοποιήσεις έχουν μία έντονη ανθρώπινη ατμόσφαιρα. Ελα όμως που


Εμφανίζοντας στην τηλεμεταφορά τον κόσμο της ζούγκλας.

δεν κινείσαι στη Γη, αλλά σε εξωγήινες τοποθεσίες και πολιτισμούς! Από την άλλη μεριά, το γεγονός ότι στο παιχνίδι υπάρχουν πολύ διαφορετικοί κόσμοι, δημιουργεί μία εξαιρετική ατμόσφαιρα συνεχούς εξερεύνησης, που δεν σε αφήνει να πλήξεις ποτέ. Από τα πιο δυνατά στοιχεία του παιχνιδιού θεωρώ τη μετακίνηση μέσω των portals και τον τρόπο που αυτή η τηλεμεταφορά έχει δοθεί, καθώς επίσης τα γραφικά της βυθισμένης πόλης Suralon. Α, και για να είμαστε ακριβοδίκαιοι, και τα δύο διαφορετικά και πολύ εντυπωσιακά φινάλε του παιχνιδιού.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι καλός, χωρίς όμως κάτι το ιδιαίτερο, ενώ ταυτόχρονα σε αρκετές τοποθεσίες δίνει την αίσθηση της ημιτελούς προσπάθειας. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως και αυτά να είναι κάτι το ιδιαίτερο, να προκαλούν δηλαδή ευχάριστα τον παίκτη. Οι ομιλίες, όπου υπάρχουν, είναι μάλλον αντιφατικές. Βρήκα την εισαγωγική αφήγηση ανεξήγητα "θορυβώδη" και με καθόλου "καθαρή" φωνή. Δεν ξέρω αν φταίει το πρόγραμμα ή κάτι δεν πάει καλά στον υπολογιστή μου, μέχρι τώρα όμως δεν είχα ανάλογο πρόβλημα με άλλο παιχνίδι. Πολύ περισσότερο που από τη μέση και μετά του παιχνιδιού, οι ομιλίες ακούγονται καθαρές, θα έγραφα μάλιστα και αρκετά ατμοσφαιρικές.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού και γενικότερα το system interface δεν είναι από τα πιο αγαπημένα μου. Εχω επανειλημμένα εκφράσει την αντίθεσή μου σε όσες system engines βασίζονται στο Apple's Quicktime VR. Και εδώ τα πράγματα δεν φαίνονται να λειτουργούν πολύ καλά. Ποια είναι αυτά τα στοιχεία που με ενόχλησαν πιο πολύ; Πρώτα απ' όλα το σύστημα κίνησης που


Με το κατσαβίδι θα χειριστείτε την αντανάκλαση του φωτός και θα τη στείλετε στο κυκλικό παράθυρο πάνω από την πόρτα.



Προσέξτε καλά τη φωτογραφία, μια και είναι οι 8 πρώτοι κωδικοί των συντεταγμένων που χρειάζεστε για να γυρίσετε στο σκάφος του Ozgar. Λείπει ένας τελευταίος, αλλά αυτόν να τον βρείτε εσείς...



Τα γράμματα-σύμβολα που πρέπει να πατήσετε, για να δώσετε το σύνθημα "Εγκαταλείψτε το σκάφος".

χρησιμοποιεί το παιχνίδι. Η περιστροφική κίνηση 360 μοιρών που χρησιμοποιεί στην πράξη παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Ετσι, όταν προσπαθείς να γυρίσεις δεξιά ή αριστερά, η κίνηση αυτή δεν είναι ομαλή, ενώ μερικές φορές παρουσιάζει προβλήματα, και άλλες φορές γίνεται πιο γρήγορα ή πιο αργά κ.λπ. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί έναν πολύ μικρό κέρσορα για όλες σχεδόν τις λειτουργίες του, με τον οποίο όμως ο σωστός εντοπισμός της εκάστοτε εξόδου γίνεται εκνευριστικός σε αρκετές περιπτώσεις. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αυτής της κατάστασης αποτελεί η κίνησή σου στη ζούγκλα, όπου υποχρεώνεσαι να παίξεις το αντίστοιχο κομμάτι του παιχνιδιού καμιά δεκαριά φορές για να καταλάβεις πώς κινείσαι, αλλά και πού μπορείς να πας κάθε φορά. Σημειώστε ότι σχεδόν όλος ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με το mouse. Οι μόνες επιλογές που γίνονται με πλήκτρα είναι αυτές με τα Q και X, τα οποία όταν πατάς εμφανίζεται το κεντρικό menu, που περιέχει τις επιλογές Introduction, New Game, Save Game, Restore Game, Credits και Quit. Το πιο τρομερό εδώ είναι ότι, όταν κάνεις SAVE μία θέση, δεν υπάρχει η δυνατότητα να συνεχίσεις κανονικά το παιχνίδι, αλλά πρέπει να ξανακάνεις RESTORE τη θέση που μόλις έσωσες! Από την έκδοση 1.1 και μετά έχει προστεθεί μία νέα επιλογή, η οποία ενεργοποιείται με το πλήκτρο S και εμφανίζει μία ειδική έκδοχή του κεντρικού menu, όπου κάνοντας SAVE, ξαναγυρνάς αυτόματα στη θέση που ήσουν για να συνεχίσεις. Επίσης, με ενόχλησε το γεγονός ότι τα λεγόμενα "hotspots", τα σημεία δηλαδή όπου το παιχνίδι "καταλαβαίνει" ότι κάτι το ιδιαίτερο μπορεί να γίνει, είναι πάρα πολύ μικρά, με αποτέλεσμα πολλές φορές να σου ξεφύγουν μερικά απαραίτητα σημεία δράσης και όταν διαπιστώσεις ότι κάτι έχεις ξεχάσει πίσω σου, να είναι πολύ αργά. Το inventory παρουσιάζει ενδιαφέρον, μια και όταν κάνεις κλικ σε ένα αντικείμενο, αυτό αναβοσβήνει περιμένοντας να κάνεις εν συνεχεία κλικ στο σημείο που θέλεις να το χρησιμοποιήσεις. Αυτό όμως που προκάλεσε εντύπωση είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα να πάρεις μία περιγραφή των αντικειμένων που κουβαλάς. Εάν δε σ' αυτό προσθέσεις και το γεγονός ότι η γραφική απεικόνιση των αντικειμένων που κουβαλάς είναι πολύ μικρή, τότε εύκολα καταλαβαίνεις ότι αρκετές φορές δεν θα είναι εμφανές τι αντικείμενο ακριβώς είναι αυτό που κουβαλάς.



Η γέφυρα που οδηγεί στο κέντρο του κρατήρα με τις λιμνούλες.

Τελευταίο άφησα το γεγονός ότι, παρ' όλο που το παιχνίδι είναι μόλις 2 CDs, κατά τη διάρκεια της δράσης του θα χρειαστεί να κάνεις πολλές φορές αλλαγές ανάμεσα στα CD 1 και 2. Πιστεύω ότι λίγο μεγαλύτερη προσοχή στην κατανομή του υλικού θα είχε μειώσει αυτό το οπωσδήποτε αρνητικό και εκνευριστικό για τον παίκτη γεγονός.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αν και παρουσιάζει, όπως τόνισα πιο πάνω, αρκετά αντιφατικά στοιχεία, εντούτοις κατορθώνει να αιχμαλωτίσει τον παίκτη και να τον καθηλώσει μπροστά στο μόνιτορ. Το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι, χωρίς καμία αμφιβολία, η ανεπανάληπτη αίσθηση εξερεύνησης που έχεις, καθώς και το γεγονός ότι μπορείς να μετακινείσαι, μέσω των ειδικών portals, από τη μία περιοχή-κόσμο στην άλλη. Ιδιαίτερα έντονη είναι η παρουσία του Ozgar μέσα στο παιχνίδι, ο



οποίος κατορθώνει όχι μόνο να προκαλέσει το ενδιαφέρον του παίκτη, αλλά και να κλέψει την παράσταση.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει συνολικά πέντε διαφορετικούς κόσμους. Επειδή δεν ξέρω ακριβώς τα ονόματά τους (δεν εμφανίζονται στο παιχνίδι) θα τους περιγράψω από τη βασική γραφική απεικόνισή τους. Ο πρώτος είναι ο κόσμος όπου προσεδαφίζεσαι, ο δεύτερος ο κόσμος με τον κρατήρα και το εργαστήριο των Arkonians, ο τρίτος η ζούγκλα με τα δύο πεσμένα διαστημόπλοια, ο τέταρτος το σκάφος του Ozgar και, τέλος, ο πέμπτος είναι η βυθισμένη πόλη του Suralon. Η δράση σε πολύ μεγάλο βαθμό είναι μονόδρομος. Αυτό καθαυτό το γεγονός προσωπικά δεν με ενόχλησε, αλλά μου προκάλεσε αρνητική εντύπωση ότι σε μερικά σημεία αν δεν κάνεις συγκεκριμένη δράση, θα χάσεις. Ναι, το παιχνίδι έχει 4-5 διαφορετικά Game Over, τα δύο τουλάχιστον εκ των οποίων βρήκα ανόητα από κάθε πλευρά. Το πρώτο και το πιο σημαντικό είναι αυτό που, αν γυρίσεις στη σπηλιά χωρίς να έχεις κάνει κάτι πολύ συγκεκριμένο (και γιατί άραγε να το έχεις κάνει;), τότε θα πεθάνεις αφού σε συλλάβουν, ενώ αν έχεις κάνει τη δράση που έχουν σκεφτεί οι προγραμματιστές, τότε θα σε συλλάβουν πάλι, αλλά αυτή τη φορά θα επιζήσεις.

Οι γρίφοι παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία και αυτό που με ξάφνιασε ευχάριστα στο παιχνίδι περισσότερο από οτιδήποτε άλλο ήταν η πρωτοτυπία τους. Αν σκεφθεί κανείς πόσα πολλά adventures έχουν κυκλοφορήσει όλα αυτά τα χρόνια και πόσους γρίφους έχουμε δει με τη μία ή την άλλη μορφή, δεν μπορεί παρά να νιώσει θαυμασμό για τους δημιουργούς του. Αυτή είναι και η βασική αιτία της υψηλής βαθμολογίας που δίνω τόσο στη ΔΡΑΣΗ του όσο και στα ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ. Καταχάρηκα τους περισσότερους από τους γρίφους του παιχνιδιού. Για να καταλάβετε την ένταση αυτών που έζησα παίζοντας το παιχνίδι, τελειώνοντάς το, το έπαιξα άλλες δύο φορές προκειμένου να απολαύσω όσο περισσότερο μπορούσα αυτούς τους έξυπνους και, το τονίζω για ακόμη μία φορά, πρωτότυπους γρίφους και να τους αφομοιώσω όσο καλύτερα μπορούσα. Ειδικά τα δύο φινάλε του παιχνιδιού μου άρεσαν πάρα πολύ, όσο και αν δυσκολεύτηκα να βρω τι ακριβώς έπρεπε να κάνω για να ξεμπερδέψω μια για πάντα με τον τρομερό Ozgar. Ομως θα ήθελα ένα final sequence που να είναι αντιπροσωπευτικό του παιχνιδιού και όχι απλώς μία οθόνη με τα συγχαρητήρια των δημιουργών του.

Περιμένω με ανυπομονησία να δω και άλλα παιχνίδια από τους δημιουργούς του The Crystal Key και εύχομαι να έχουν τη φρεσκάδα και το δυναμισμό του συγκεκριμένου τίτλου, αλλά ταυτόχρονα να έχουν ξεπεράσει τα όποια προβλήματά του.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την προσεδάφιση του διαστημοπλοίου σου, πρόσεξε τα νούμερα στην οθόνη του υπολογιστή του σκάφους. Είναι οι συντεταγμένες του κόσμου στον οποίο έφτασες και φυσικά είναι γραμμένες στη γήινη αριθμητική γραφή (285 016 909). Κάνε μία περιστροφή 180 μοιρών και πήγαινε προς το airlock που βλέπεις μπροστά. Κάνε κλικ στην τροχαλία για να ανοίξεις την πόρτα και πήγαινε προς την επόμενη πόρτα που βλέπεις. Στρίψε 90 μοίρες αριστερά και βγες από το σκάφος σου. Στρίψε αριστερά ή δεξιά για να δεις το περιβάλλον του κόσμου στον οποίο έχεις βρεθεί. Παρατήρησε ότι στα δεξιά της λίμνης όπως κοιτάς ξεκινά ένα μικρό μονοπάτι. Προχώρησε και βρίσκεσαι μπροστά σε ένα σπιτάκι. Ανοιξε την πόρτα και μπες μέσα. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Το παιχνίδι στηρίζεται στην τεχνολογία του QuickTime, μάλιστα στο πρώτο CD βρίσκεται η πλήρης έκδοση 4.03 του προγράμματος. Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος ανοίξτε το Control Panel και κάνετε διπλό αριστερό κλικ στο εικονίδιο του QuickTime. Τώρα επιλέξτε το SOUND OUT και στην επιλογή "Choose a device for playback" βάλτε το WaveOut, αλλιώς, σύμφωνα με την εταιρία, θα αντιμετωπίσετε σημαντικά προβλήματα στον ήχο.
Η έκδοση 1.0 του παιχνιδιού περιείχε ένα σημαντικό bug, το οποίο όμως διορθώθηκε στην έκδοση 1.1. Το πρόβλημα εμφανιζόταν όταν κάποιος έκανε save και αμέσως μετά restore τη θέση αυτή. Τότε το παιχνίδι, φορτώνοντας τον κόσμο στον οποίο βρισκόταν, έκανε crash. Οσοι έχετε την έκδοση 1.0 μπορείτε να βρείτε το σχετικό patch, το οποίο λύνει το πρόβλημα, στη διεύθυνση: http://www.dreamcatchergames.com/support/index.html
Επίσης, σημειώστε ότι το παιχνίδι προς το τέλος εμφανίζει δύο-τρία μικροπροβλήματα. Το κυριότερο από αυτά είναι ότι από τη στιγμή που ξαναγυρνάς στο σκάφος του Ozgar, το παιχνίδι μερικές φορές "παγώνει" και πρέπει να κάνεις restart!
Το παιχνίδι επίσης εμφάνισε το εξής εντυπωσιακό bug. Στον υπολογιστή μου είχα εγκατεστημένη την έκδοση 4.1 του QuickTime. Κατά την εγκατάστασή του το πρόγραμμα "βρίσκει" ότι έχω μία έκδοση νεότερη από το 4.03 που απαιτεί αυτό και έτσι δεν την πειράζει. Ενώ είχα παίξει λοιπόν συνολικά 5-6 ώρες, αποφάσισα να κάνω ένα διάλειμμα για να μπω λίγο στο Internet. Επειτα από λίγο, προσπαθώντας να συνεχίσω το παιχνίδι, αυτό αρνιόταν πεισματικά να τρέξει, εμφανίζοντας ένα άγνωστο πρόβλημα! Απεγκατέστησα εξ ολοκλήρου το παιχνίδι και το επανεγκατέστησα. Πάλι τίποτα. Η ίδια άρνηση. Ξανά απεγκατάσταση, αλλά αυτή τη φορά απεγκατέστησα και το QuickTime 4.1 Ετσι εγκατέστησα για τρίτη φορά το παιχνίδι, αλλά αυτή τη φορά εγκατέστησα και την έκδοση του QuickTime που περιέχεται μαζί με το παιχνίδι, δηλαδή την 4.03 Και, ω του θαύματος, το παιχνίδι λειτούργησε κανονικά. Τώρα τι έφταιξε και δεν έτρεχε το παιχνίδι, αφού δεν άλλαξε τίποτα, τουλάχιστον εμφανές στα προγράμματα, ειλικρινά ακόμη και τώρα δεν μπορώ να καταλάβω.



Το ολόγραμμα του κυβερνήτη της βυθισμένης πόλης.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΔΡΑΣΗ	90

85



Ενα αρκετά καλό adventure, που αν είχε προσεχθεί περισσότερο σε μερικούς βασικούς τομείς, θα ήταν από τα κορυφαία του είδους.

SUPERBIKE 2000

Electronic Arts. Μια εταιρία κολοσσός στο χώρο του computer entertaining, με πάρα πολλές επιτυχίες, που σίγουρα δεν μπορούν παρά να αυξάνουν και τις απαιτήσεις των gamers. Ετσι, με την κυκλοφορία του Superbike 2000 δημιουργεί για άλλη μία φορά αντίστοιχες προσδοκίες και στο χώρο των racing games, αναλαμβάνοντας το δύσκολο έργο της εξομοίωσης των θηριωδών μηχανών των 750cc...

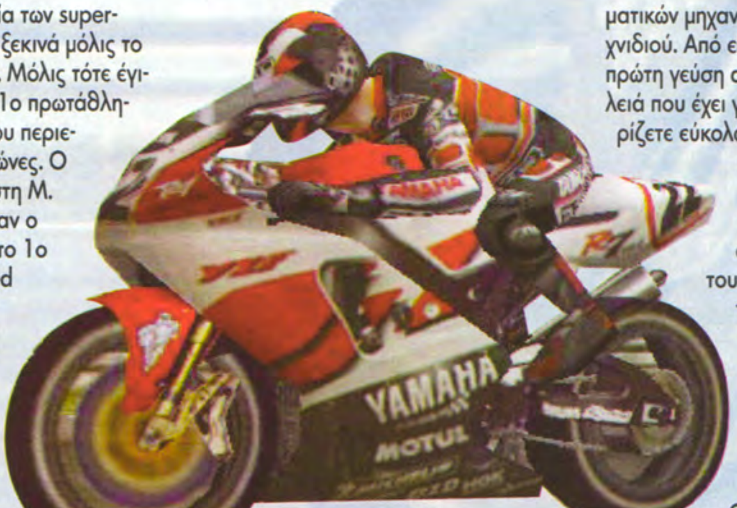
του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
spirov@mailcity.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz, 64MB RAM, 300MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η ιστορία των superbikes ξεκινά μόλις το 1988. Μόλις τότε έγινε το 1ο πρωτάθλημα, που περιελάμβανε εννέα αγώνες. Ο πρώτος διεξήχθη στη Μ. Βρετανία και νικητής ήταν ο Davide Tordozzi, αλλά το 1ο πρωτάθλημα πήρε ο Fred Merkel (ο "ιπτάμενος", για τους μυημένους...). Στους πραγματικούς αγώνες των superbikes, φαίνεται πως ο καλύτερος οδηγός είναι ο Carl Fogarty, που έχει ανακηρυχθεί τέσσερις φορές παγκόσμιος πρωταθλητής. Εσείς έχετε τις ικανότητες που απαιτούνται για να τον μιμηθείτε ή και να τον ξεπεράσετε; Μπορείτε να χαλιναγωγήσετε αυτά τα "τέρατα"; Προτού, όμως, ανεβείτε στη σέλα αυτών των μηχανών, ας δούμε τι έχουν να μας προσφέρουν οι...





Αλλος ένας έμεινε και πάμε για πρωτιά!

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

... που υπάρχουν στο παιχνίδι. Η πρώτη σας επαφή πραγματοποιείται (μετά τη διαδικασία του installation, βέβαια) μέσω του εισαγωγικού βίντεο. Και τα καλά νέα για τον τίτλο της Electronic Arts αρχίζουν νωρίς... Το εισαγωγικό βίντεο είναι εξαιρετικό. Περιλαμβάνει στιγμιότυπα από πραγματικούς αγώνες και σύγκριση των μοντέλων των πραγματικών μηχανών με τα μοντέλα του παιχνιδιού. Από εδώ, λοιπόν, θα πάρετε μια πρώτη γεύση από την προσεγμένη δουλειά που έχει γίνει, μια και δεν θα ξεχωρίζετε εύκολα τα πραγματικά από τα εικονικά.

Μετά, λοιπόν, από το εισαγωγικό βίντεο, βρίσκεστε στην κύρια οθόνη του παιχνιδιού. Από εδώ έχετε πρόσβαση σε όλες τις επιλογές, οι οποίες είναι: Quick Start, Single Race, Championship, ενώ στην πλάγια μπάρα της οθόνης υπάρχουν, σε μορφή εικονιδίων, τα Choose Bike/Rider/track, Options, Saved Replays και, φυσικά, Exit. Για να δούμε, όμως, τι κάνουν οι περισσότερες από αυτές τις επιλογές, μια και οι Saved Replays και Exit είναι προφανείς...

Quick Start: Εδώ υπάρχουν όλες οι προκαθορισμένες από το παιχνίδι ρυθμίσεις για τη μηχανή. Εσείς απλώς διαλέγετε την πίστα στην οποία θέλετε να συμμετάσχετε, τον οδηγό, και ξεχύνεστε στους δρόμους. Αντε και καλές τελικές...

Single Race: Εδώ τα πράγματα αρχίζουν και διαφοροποιούνται αρκετά. Το menu πλέον είναι πλήρες. Υπάρχουν επιλογές, ώστε είτε να τρέξετε κατευθείαν στον αγώνα, είτε να συμμετάσχετε (όπως κάθε αναβάτης που σέβεται τον εαυτό του) στο τριήμερο πρόγραμμα

ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ ΤΑ ΘΗΡΙΑ!









που περιλαμβάνει κάθε πραγματικός αγώνας. Αναφέρομαι, φυσικά, στις επιλογές Free Practice, Qualify και Race. Η Free Practice είναι πολύ σημαντική και δεν θα πρέπει να την προσπεράσετε έτσι αβίαστα. Εδώ μπορείτε να δοκιμάσετε τις ρυθμίσεις που ίσως κάνετε στη μηχανή σας (και θα χρειαστεί να κάνετε...), χωρίς να έχετε ούτε απώλεια χρόνου ούτε άλλα προβλήματα, που ίσως σας στοιχίσουν στη διάρκεια ενός αγώνα. Αν θελήσετε να την ολοκληρώσετε προτού τελειώσει ο χρόνος, μπορείτε να πατήσετε Esc και να διαλέξετε End Practice. Επειτα από αυτό, παίρνετε μέρος στο Qualify. Εδώ καθορίζεται η θέση από την οποία θα ξεκινήσετε αργότερα στους αγώνες. Εχετε μία ώρα για να επιτύχετε όσο το δυνατόν καλύτερο χρόνο και να μπείτε τουλάχιστον στους πρώτους 16, προκειμένου να λάβετε αργότερα μέρος στο Superpole. Οταν το Qualify σας ολοκληρωθεί, μπορείτε να δείτε τους χρόνους που έχουν γίνει ως τότε, καθώς και τη θέση την οποία καταλαμβάνετε. Υπάρχει περίπτωση να βρεθείτε προ εκπλήξεως, καθώς θα διαπιστώσετε πως άλλη θέση είχατε όταν τελειώσατε το Qualify και σε άλλη ξεκινάτε. Μην ανησυχείτε, δεν σας "κλέβει" ο υπολογιστής. Απλώς, οι computerized οδηγοί συνεχίζουν το Qualify, επομένως είναι πολύ πιθανόν, την ώρα που εσείς αποχωρούσατε και δρέπατε τις δάφνες του χρόνου που είχατε σημειώσει και της θέσης που είχατε καταλάβει, κάποιος άλλος να είχε καλύτερη επίδοση και σας "έριξε" χαμηλότερα. Επειτα, μετά το Qualify και πριν από το Race, ακολουθεί ένας extra γύρος, ο Superpole, ο οποίος έχει σκοπό να δώσει την πλεονεκτικότερη θέση στους πρώτους 16, για αυτό και για να συμμετάσχετε στο Superpole θα πρέπει να τερματίσετε στους πρώτους 16 κατά τη διάρκεια του Qualify. Τέλος, ακολουθεί η επιλογή...



Ο ιπτάμενος... καβαλάρης!

Race: Το μόνο που πλέον πρέπει να κάνετε εδώ είναι να τρέξετε, οδηγώντας τα μηχανο-

ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ









κίνητα αυτά θηρία κάνοντάς τα να αγγίξουν τα οριά τους, όσο και αναγκάζοντας τον εαυτό σας να ξεπεράσει τα δικά του...

Championship: Το Championship έχει αρκετές ομοιότητες με το Single Race. Ολες οι ρυθμίσεις λειτουργούν όπως και στο Single Race με μία μόνο, λογική, διαφορά. Η μοναδική επιλογή που είναι απενεργοποιημένη είναι η επιλογή της πίστας. Είναι αναμενόμενο, μια και συμμετέχετε σε πρωτάθλημα όπου οι πίστες έχουν καθορισμένη σειρά.

Αυτές είναι οι επιλογές που προσφέρει το παιχνίδι. Φάνηκε πως εξαρχής ο τίτλος αυτός της Electronic Arts δεν είχε σκοπό να καλύψει κάθε πιθανό mode αγωνιστικής δράσης, αλλά να προσφέρει όσο το δυνατόν περισσότερα στα υπάρχοντα modes. Ας περάσουμε, λοιπόν, στο δυνατότερο σημείο του τίτλου, που δεν είναι άλλο από τα...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μιλάμε για παιχνίδι της Electronic Arts. Η πασίγνωστη εταιρία δεν απογοήτευσε τις προσδοκίες μας (για ακόμα μία φορά...). Τα γραφικά του Superbike 2000 είναι καταπληκτικά. Θα πρέπει να ψάξω αρκετά στην ελληνική γλώσσα για να βρω τα κατάλληλα επίθετα προκειμένου να τα χαρακτηρίσω. Είναι πλήρη, συμπαγή και αληθοφανή. Τόσο ο αναβάτης όσο και το "θηρίο" που καλείστε να οδηγήσετε είναι καλοσχεδιασμένα και οι αναλογίες στα μεγέθη, τόσο μεταξύ τους όσο και μεταξύ των μοντέλων και του περιβάλλοντος χώρου, φαντάζουν πολύ κοντά στα πραγματικά δεδομένα. Επίσης, οι πίστες και οι θεατές στις εξέδρες είναι ιδιαίτερα προσεγμένοι και διαθέτουν όμορφους και σωστούς χρωματισμούς. Πιστεύω πως μικροατέλειες υπάρχουν, αλλά, σίγουρα, δεν είναι ούτε άξιες αναφοράς ούτε κάτι το ιδιαίτερο. Αντίθετα, θετικά παραδείγματα μπορώ να παραθέσω πάρα πολλά. Καταρχήν, πρώτη φορά είδα σε παιχνίδι του είδους τον αναβάτη να αναπηδά στο κάθισμά του, όταν επανέρχεται στην πίστα. Ομοίως, δεν είχα ξαναδεί τον αναβάτη να τρέχει μετά από μια πτώση, να σηκώνει τη μηχανή και να ανεβαίνει σε αυτή εντελώς ρεαλιστικά και όπως γίνεται στους αγώνες. Φανταστείτε πως, τη στιγμή που ανέβαινε, έγειρα πολύ τη μηχανή και, λόγω αστάθειας, ο αναβάτης ξαναέπεσε. Είναι λογικό, θα μου πείτε, αλλά σε παιχνίδι δεν το είχα ξαναδεί. Ακόμα και η αλληλεπίδραση με τους γύρω χώρους είναι σχεδόν πραγματική. Τόσο οι κώνοι που υπάρχουν στις διάφορες πίστες όσο και οι προειδοποιητικές ταμπέλες, δεν μένουν στη θέση τους όταν χτυπάτε πάνω τους. Να είστε σίγουροι πως θα χαρείτε ακόμα και τις πτώσεις σας.

Για να μπορέσετε να θαυμάσετε καλύτερα κάποια στιγμιότυπα του αγώνα, καλό θα ήταν να δείτε και το replay. Οι επιλογές που προσφέρει είναι πάρα πολλές και σας παρέχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε το ίδιο γεγονός από διαφορετικές οπτικές γωνίες (να δούμε επιτέλους αν η ανατροπή του Zahovic ήταν πέναλτι... ουπς, αυτό είναι από άλλο άθλημα!).

Επειδή, πάντως, ο τίτλος είναι "κομματάκι βαρύς", η Electronic Arts έχει φροντίσει και για τους κατόχους μηχανημάτων που δεν είναι τόσο γρήγορα. Στην επιλογή των γραφικών στο παιχνίδι, υπάρχει η Automatic Settings Calculation, η οποία αποσκοπεί στην προσαρμογή της ποιότητας των γραφικών του τίτλου στις δυνατότητες του εκάστοτε μηχανήματος.

Γενικά, πάντως, αυτό που μπορώ να πω για τα γραφικά του Superbike 2000 είναι ότι θα ικανοποιήσουν οποιονδήποτε θελήσει να ασχοληθεί με το παιχνίδι. Ας αφήσουμε επιτέλους τα γραφικά του τίτλου και ας περάσουμε να δούμε τι προσφέρει και ο...

ΗΧΟΣ

Οπως και σε όλα τα racing games, είναι χιλιοειπωμένο πια, ο ήχος είναι σχεδόν πανομοιότυπος. Δεν υπάρχουν ούτε ποικιλία ούτε περιθώρια για ιδιαίτερη ποιότητα. Ετσι, είμαι και εγώ αναγκασμένος να επαναλαμβάνω τα ίδια πράγματα. Θα πω, λοιπόν, πως και πάλι και αυτός ο τίτλος δεν παρουσιάζει κάτι το ιδιαίτερο στον ηχητικό τομέα. Και η Electronic Arts ασχολήθηκε με το πώς θα εξομοιώσει τους υπάρχοντες ήχους, που είναι συνηθισμένοι και ακούγονται σε κάθε αγώνα, χωρίς να ρισκάρει εισαγωγή καινοτομιών σε αυτόν το χώρο. Βέβαια, η δουλειά σε αυτόν τον τομέα είναι πολύ καλή. Οπως ακριβώς συμβαί-

νει και με τα γραφικά, όπου οι μηχανές φαίνονται πραγματικά θηρία, έτσι και ο ήχος των μηχανών αγγίζει πολύ υψηλό βαθμό ρεαλισμού. Αν δυναμώσετε τον ήχο αρκετά, υπάρχει περίπτωση να ζαλιστείτε από το θόρυβο ή και να ζαλίσετε τους γύρω σας, σε περίπτωση που δεν έχουν και τόσο καλή σχέση με τα κάθε είδους racing games. Ιδιαίτερα σημαντικές είναι και οι επιλογές που δίνονται, με πιο σημαντική (κατά την ταπεινή μου άποψη) τη δυνατότητα επιλογής του είδους των ηχείων που έχετε προκειμένου να επιτευχθεί η καλύτερη δυνατή απόδοση του ήχου.

Θα πρέπει, βέβαια, να αναφέρω ότι και ο σχολιαστής του αγώνα έκανε φοβερή δουλειά, κατορθώνοντας να είναι εύστοχος, με πλούσιες ατάκες, προσφέροντας και αυτός με την παρουσία του ποιότητα στον τίτλο.

Νομίζω πως είναι αναγκαίο να αναφέρω και ορισμένες από τις ρυθμίσεις που υπάρχουν στο παιχνίδι, μια και αποτελούν ουσιαστικό κομμάτι του gameplay. Καταρχήν, την ώρα του αγώνα, ανάλογα με τις ρυθμίσεις που έχετε κάνει, θα δείτε τον υπολογιστή να σας μειώνει την ταχύτητα πριν από κάθε στροφή ή να σας εμφανίζει ειδική ένδειξη, θα βλέπετε πότε τα λάστιχά σας είναι έτοιμα να σπινάρουν και πότε υπάρχει κίνδυνος να κλατάρουν, μια και τα έχετε λιώσει, ενώ, φυσικά, υπάρχει ένδειξη η οποία σας δείχνει τις ζημιές που έχει υποστεί η μηχανή που οδηγείτε από τις κακουχίες στις οποίες την υποβάλλετε. Υπάρχουν όλες οι γνωστές και έγκυρες σημαίες, που, όταν τις βλέπετε, δεν θα πρέπει να αισθάνεστε και πολύ καλά, μια και δηλώνουν είτε προειδοποιήσεις και penalties που σας επιβάλλονται, είτε άλλου είδους προβλήματα που μπορεί να παρουσιαστούν κατά τη διάρκεια μιας κούρσας. Η μόνη σημαία, ως γνωστόν, που θα πρέπει να χαίρεστε όταν βλέπετε δεν είναι άλλη από την καρό, που, φυσικά, δηλώνει πως καταφέρατε (διότι, αρχικά τουλάχιστον, περί κατορθώματος πρόκειται) να τερματίσετε...



Μιλάμε για εργαλείο, όχι αστεία, έτσι;

GAMEPLAY

Βέβαια, όταν η Electronic Arts έχει κάνει τέτοια δουλειά τόσο στα γραφικά (και κυρίως σε αυτά) όσο και στον ήχο ενός τίτλου, οι προσδοκίες είναι εξίσου υψηλές και ως προς το υπόλοιπο παιχνίδι. Γενικώς, τα racing games που πραγματεύονται αγώνες με μηχανές είναι πολύ δύσκολα. Οταν, μάλιστα, περιλαμβάνουν τις γρηγορότερες μηχανές (αρκεί να σας γράψω πως η πιο "ταπεινή" μηχανή "έπιασε" τελική ταχύτητα 297 Km/h), τότε τα πράγματα γίνονται πολύ πιο δύσκολα. Ακόμα, λοιπόν, και εδώ, η Electronic Arts καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια προκειμένου να κάνει πιο εύκολη τη ζωή του αναβάτη. Υπάρχει ένα πλήθος παραμέτρων, οι οποίες καθορίζουν το βαθμό ρεαλισμού του παιχνιδιού: Από ρεαλισμό που αγγίζει τα όρια του μαζοχισμού (καθιστώντας δύσκολη την οδήγηση των μηχανών ακόμα και στην ευθεία...), μέχρι την παροχή τόσης βοήθειας από τον υπολογιστή, που η οδήγηση να γίνεται παιχνιδάκι. Το τελευταίο μην το πιστέψετε, γιατί θα χάσετε. Ακόμα και με τη μέγιστη προσφερόμενη βοήθεια από τον υπολογιστή, θα χρειαστεί να καταβάλετε τεράστιες προσπάθειες προκειμένου να δείτε τον αναβάτη σας αρχικά να μένει μέσα στην πίστα και αρκετά αργότερα να σημειώνει χρόνους και να καταλαμβάνει θέσεις.



Καλό, εεε;

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η κατασκευάστρια εταιρία παρουσιάσε ένα άρτιο σύνολο, που κατορθώνει να αφήσει ιδιαίτερα θετικές εντυπώσεις σε όλους τους τομείς και να συγκινήσει ακόμα και τον πιο δύσπιστο, όσον αφορά στην ποιότητά του..

Πιστεύω πως και η αντοχή του τίτλου βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα, μια και, όταν θα καταφέρετε να κουμαντάρετε αυτά τα μηχανοκίνητα θηρία, τότε δεν θα ξεκολλάτε κυριολεκτικά από το παιχνίδι. Κατά τη γνώμη μου, είναι ένα παιχνίδι που δεν θα δυσαρεστήσει κανέναν από όσους το παίξουν, με την προϋπόθεση, βέβαια, ο παίκτης να διαθέτει την απαραίτητη υπομονή έτσι ώστε να το μάθει και να μην το βαρεθεί, εγκαταλείποντάς το με την πρώτη ευκαιρία. Αυτός ο τίτλος απαιτεί από τον παίκτη να ασχοληθεί για αρκετό χρόνο μαζί του, αλλά υπόσχεται να ανταμείψει όποιον του μείνει "πιστός" μέχρι τέλους. Ισως δίνω την εντύπωση ότι με χρηματοδοτεί η Electronic Arts για να της κάνω διαφήμιση. Πάντως, δεν είναι έτσι (ούτε 3 εκατομμύρια το μήνα δεν μου δίνουν...): Το παιχνίδι όντως αξίζει τα θετικά σχόλια. Αν του κόβω 2 με 3 μονάδες από την τελική βαθμολογία, αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι στο κύριο μηχάνημα δοκιμής (P-400 Celeron, 64MB RAM, Viper 550), με μόλις 4 μηχανές συναγωνισμό, το παιχνίδι κατά διαστήματα πήγαινε καρέ καρέ. Ας δώσουν λίγη προσοχή επιτέλους και οι εταιρίες, εκτός από την τεχνική που αναπτύσσουν στα παιχνίδια τους, και στην τσέπη των αγοραστών τους, η οποία δεν φαίνεται να αντέχει συνεχείς οικονομικές αφαιμάξεις.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	90

90

Κατά τη γνώμη μου, δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός φίλου των racing games.

HINTS & TIPS

Από το παρόν τεύχος αλλάζουμε τη σκυτάλη στη στήλη Hints & Tips. Στο εξής, λοιπόν, θα πρέπει να ανεχθείτε τη δική μου παρουσία. Ταυτόχρονα, βέβαια, θα πρέπει να με ευγνωμονείτε για την πολύτιμη βοήθεια που σας προσφέρω ψαρεύοντας cheats, διαδικασία ομολογουμένως τραγικά επίπονη και μακροχρόνια, την οποία ωστόσο σκοπεύω να ακολουθώ κάθε δεκαπενθήμερο ανελλιπώς για εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Σκοπός μου είναι να σας μεταφέρω ό,τι νεότερο κολπάκι υπάρχει για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια της αγοράς. Ας αφήσουμε, όμως, τα μελοδραματικά και ας προχωρήσουμε σε μία επίκληση που τόσες φορές έχετε ακούσει από τούτη στήλη: Στείλτε κι εσείς ένα cheat, με ό,τι μέσο σάς βρίσκεται, γράμμα, e-mail, ταχυδρομικό περιστέρι, σαΐτα, ό,τι να 'ναι. Σας περιμένω...

του Πέτρου Παπαθανασίου

AIRLINE TYCOON

Οσοι ευελπιστούσατε ότι με τις ικανότητές σας θα μπορούσατε να σώσετε την Ολυμπιακή και τελικά δεν προλάβατε γιατί σας πήραν την ευκαιρία από τα χέρια οι Αγγλοι που την αγόρασαν, δεν έχετε παρά να ξεσπάσετε στον εξομοιωτή αεροδρομίων (τι άλλο θα δούμε, Θεέ μου) Airline Tycoon. Αν ακόμη και στον υπολογιστή σας δεν μπορείτε να κρατήσετε με ευκολία τα χαλινάρια της εταιρίας σας, απλώς πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:





- **Donaldtrump:** Εξτρα χρήματα.
- **Expander:** Μεγάλωμα του αεροδρομίου.
- **Mentat:** Ενεργοποιούνται όλοι οι βοηθοί.
- **Showall:** Εμφάνιση όλων των πτήσεων.
- **Winning:** Ολοκληρώνεται η αποστολή.
- **Runningman:** Επιτάχυνση της κίνησης των ανθρώπων.
- **Atmissal:** Ολες οι αποστολές διαθέσιμες.
- **Nodebts:** Μηδενίζονται τα χρέη σας.



- **Missioncrowd:** Το αεροδρόμιο γεμίζει με κόσμο.
- **Famous:** Βελτιώνεται η φήμη της εταιρίας σας.

Άραγε, οι Βρετανοί που αγόρασαν την Ολυμπιακή έχουν ανακαλύψει ανάλογα cheats για να ανορθώσουν την εταιρία;

INTERSTATE '82

Αλλος ένας όχι και τόσο επιτυχημένος απόγονος ενός σεβαστού προγόνου. Φαίνεται ότι πολλές εταιρίες, βλέποντας την επιτυχία ενός παιχνιδιού, βιάζονται να δημιουργήσουν τη συνέχειά του προκειμένου να αποκομίσουν νέα κέρδη, αλλά τελικά, μέσα στη βιασύνη τους, τα κάνουν μαντάρα. Τέλος πάντων.

Οι κωδικοί που δίνονται στις επόμενες γραμμές πρέπει να εισαχθούν με την εξής διαδικασία: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε <Escape>, τυπώστε το cheat που θέλετε και ξαναπατήστε <Escape>. Αυτό ήταν, το cheat έχει ενεργοποιηθεί.

- **CUDDLE:** Το όχημά σας μπαίνει σε god mode.
- **HUGS:** Ολα τα φιλικά οχήματα μπαίνουν σε god mode.
- **CARESS:** Πλήρη πυρομαχικά.
- **IMLAME:** Πέρασμα στην επόμενη αποστολή.
- **KISS:** Καταστροφή του αυτοκινήτου που στοχεύετε.
- **LOVE:** Καταστροφή όλων των







εχθρικών ραντάρ.

- **SYRUP:** Ακινητοποίηση των αυτοκινήτων των αντιπάλων.
- **MRFREEZE:** Πάγωμα χρόνου.
- **NUKEME:** Αυτοκαταστροφή.

MEAT PUPPET

Ενα action game στο οποίο η ήττα είναι προδιαγεγραμμένη, λόγω του ότι το μόνο που κάνει κανείς εί-





ναι να κυνηγά το χρόνο στην προσπάθειά του να ολοκληρώσει όσο το δυνατόν περισσότερα πράγματα προτού τελικά πεθάνει ο χαρακτήρας του, και μάλιστα κάτω από εξωφρενικά δύσκολες συνθήκες. Μάλλον απευθύνεται στους μαζοχιστές του χώρου. Σε εκείνους, λοιπόν, που, αντί να αυτομαστιγώνονται, παιδεύονται να ολοκληρώσουν το Meat Puppet, τα παρακάτω cheats (εισάγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) ίσως φανούν χρήσιμα:

- **˜ ingesth:** Αποκτάτε πλήρη υγεία.



● ˜ **ingeste:** Αποκτάτε πλήρη ενέργεια.
● ˜ **ingestw:** Αποκτάτε πλήρη πυρομαχικά.
● ˜ **ingesta:** Αποκτάτε πλήρη υγεία και ενέργεια και πυρομαχικά.
● ˜**ingesty:** Γίνεστε ανίκητοι.
● ˜ **dansmartbomb:** Σκοτώνονται όλοι οι εχθροί που φαίνονται στην οθόνη.
● ˜**boom:** Εκρήξεις παντού.

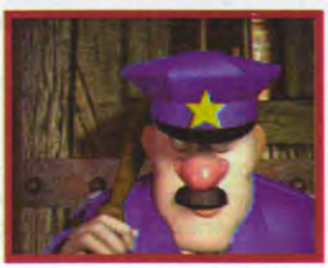
Επίσης, απλώς για πλάκα, μπορείτε να εισαγάγετε κάποιο από τα παρακάτω, για να λάβετε διάφορα μηνύματα από τους σχεδιαστές του παιχνιδιού:

˜ parasite, ˜ artifact, ˜ jackal, ˜ ktyash, ˜ noisiv, ˜ azule, ˜ bman, ˜ sevenj

MOB RULE

Ορίστε μερικά κόλπα που θα σας κάνουν πλούσιους. Στο κάτω κάτω, τι σόι μαφιόζους παριστάνετε σ' αυτό το παιχνίδι, αν δεν συμπεριλαμβάνετε την απατεωνιά και την κλοπή στην καθημερινή ζωή σας.





Για να μπείτε σε cheat mode, ξεκινώντας το παιχνίδι τη στιγμή που επιλέγετε το χρώμα της ομάδας σας, εισάγετε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς. Κάθε σωστή εισαγωγή cheat συνοδεύεται και από ένα χαρακτηριστικό ήχο. Η προαναφερόμενη διαδικασία μπορεί να επαναληφθεί όσες φορές είναι αναγκαίο προκειμένου να εισαγάγετε τα cheats που επιθυμείτε.

● **Estates216:** Αγοράζετε οποιοδήποτε ακίνητο χωρίς να σας κοστίσει καθόλου.
● **Loans458:** Δανειστείτε οποιοδήποτε ποσόν επιθυμείτε από την τράπεζα.



● **Tenants872:** Διαλέξτε όποιον ένοικο επιθυμείτε, οποιαδήποτε στιγμή.
● **Speed364:** Γρηγορότερο δικτυακό παιχνίδι.
● **Weapons563:** Αγοράστε οποιοδήποτε όπλο.
● **Worker928:** Αγοράστε εργάτες οποιαδήποτε στιγμή.

Αν μάλιστα έχετε εισαγάγει τον κωδικό loans458 και δανειστείτε από την τράπεζα ποσό ύψους 21.475.000 δολαρίων, αντί κάθε μήνα να πληρώνετε τη δόση σας συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο, η τράπεζα σάς επιστρέφει 214.756 δολάρια!

Αν, πάλι, θέλετε να απενεργοποιηθούν τα cheats που έχετε επιλέξει, μπορείτε να το πετύχετε πατώντας το C οποιαδήποτε στιγμή.

NOX

Αν σας αρέσει να βολοδέρνετε σε σκοτεινά και υγρά μπουντρούμια, παριστάνοντας τον γενειοφόρο ιππότη μέσα σε σιδερένια πανοπλία που τον κάνει να μοιάζει με αμερικανικό δίπορτο ψυγειοκαταψύκτη... αν χαίρεστε εξολοθρεύοντας ό,τι





κινείται στις στενές κατακόμβες, μάλλον το Nox θα σας έχει συγκινήσει. Λάβετε λοιπόν μερικά κολπάκια για να διευκολύνετε λιγάκι τη ζωή σας (και του ήρωά σας), εκτός κι αν επιμένετε να διατηρείτε το alignment σας αιωνίως lawful good (οπότε καθίστε να παιδεύεστε).

Επιλέξτε να εμφανιστεί η console screen κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επειτα, πληκτρολογήστε "racoiaws" για να μπείτε στο cheat mode. Αφού γίνουν όλα τα παραπάνω, πληκτρολογώντας τα ακόλουθα, ενεργοποιείται το αντίστοιχο cheat:

● **cheat ability:** Μπορείτε να ορίσετε ξανά τα abilities του χαρακτήρα.

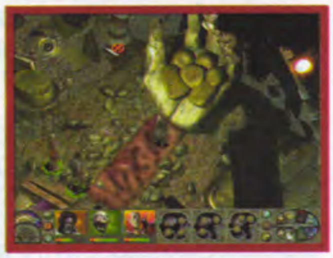


● **cheat health:** Μέγιστη υγεία.
● **cheat mana:** Μέγιστο mana.
● **cheat spells x:** Ολα τα spells μεταφέρονται στο x επίπεδο.
● **cheat gold x:** Προσθέτει x χρυσό στο χαρακτήρα.
● **help cheat:** Κατάλογος όλων των cheats.
● **set god:** Εκτός του ότι ο χαρακτήρας σας γίνεται άτρωτος, το mana δεν εξαντλείται ποτέ.

PLANESCAPE: TORMENT

Ενας από τους πιο άξιους εκπροσώπους του είδους των RPGs, και ανάμεσα στους καλύτερους (αν όχι ο καλύτερος τίτλος) του τελευταίου εξαμήνου, δεν γινόταν να ξεφύγει από την προσοχή των απανταχού cheaters. Παραθέτουμε τη διαδικασία αλλαγής των στατιστικών των χαρακτήρων του παιχνιδιού, για την οποία θα χρειαστείτε έναν hex editor και το κομπιουτεράκι των Windows για να μετατρέψετε δεκαδικούς αριθμούς σε δε-





καεξαδικούς και το αντίθετο.

Κάθε σωσμένη θέση αντιστοιχεί σε ένα subdirectory με το αντίστοιχο όνομα. Εκεί, στο αρχείο torment.gam, σε κάποιο σημείο καταγράφονται τα στατιστικά των χαρακτήρων που απαρτίζουν το party σας. Πρώτα απ' όλα, καταγράψτε κατά σειρά τα υπάρχοντα statistics (STR, %STR, INT, WIS, DEX, CON, CHAR) του χαρακτήρα που θέλετε να τροποποιήσετε (για παράδειγμα, 18, 30, 10, 9, 18, 17, 7). Μετατρέψτε τα σε δεκαεξαδική μορφή (στο παράδειγμα 12 1E 0A 09 12 11 07) και αναζητήστε την παρα-

HINTS & TIPS

πάνω ακολουθία μέσα στο αρχείο torment.gam. Αλλάξτε τα νούμερα με εκείνα που επιθυμείτε, πάντα όμως σε δεκαεξαδική μορφή. Προσοχή, οι τιμές των στατιστικών δεν πρέπει να ξεπεράσουν το 25 (πλην του %STR, το οποίο λαμβάνει τιμές από 0 έως 99). Επίσης, να έχετε υπόψη σας ότι τέτοιου είδους μετατροπές παρουσιάζουν υψηλούς κινδύνους, καθώς η αλλαγή των δε-



δομένων αρχείων του παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει σε ανεξέλεγκτα αποτελέσματα, οπότε, καλού κακού, κρατάτε πάντα ένα backup του αρχείου που μετατρέπετε. Εμείς σας προειδοποιήσαμε, μετά την απομάκρυνση από το ταμείο ουδέν λάθος αναγνωρίζεται.

RECOIL

Δεν χρειάζεται και πολύς κόπος για να μπορέσετε να ξεμπλέξετε από τις δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίζετε παίζοντας στο μελλοντολογικό πεδίο μαχών του Recoil. Απλώς, πατήστε <CTRL> και "X" για να μπείτε στο cheat mode και εισάγετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **Cavalry:** Γίνεστε αήττητοι.
- **Hemmit:** Ολα τα όπλα στη διάθεσή σας.
- **Medic:** Πλήρης ενέργεια στις ασπίδες.

Προσοχή όμως, οι κωδικοί, για να λειτουργήσουν σωστά, πρέπει





να εισαχθούν όπως ακριβώς παρουσιάζονται παραπάνω, δηλαδή το πρώτο γράμμα κεφαλαίο.

ROLLERCOASTER TYCOON

Αλλο ένα Sim που πραγματικά ξετρέλανε πολλούς gamers, κάθε ηλικίας, σε όλον τον κόσμο. Στο τεύχος 107 είχαμε παρουσιάσει κάποια κόλπα που σας προσφέρονται αν αλλάξετε τα ονόματα των επισκεπτών. Η λίστα συμπληρώνεται με τα ακόλουθα ονόματα και το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- **John Mace:** Ο επισκέπτης πληρώνει τα διπλά κάθε φορά που ανεβαίνει σε κάποιο τρενάκι.
- **John Wardly:** Κάθε φορά που θα βλέπει ένα εντυπωσιακό τρενάκι, θα σκέφτεται "WOW!".
- **Damon Hill:** Μετατρέπεται σε super-fast όταν παίρνει μέρος στα go-karts.



- **Michael Schumacher:** Μετατρέπεται σε mega-fast όταν παίρνει μέρος στα go-karts.

Μια μικρή και αθώα απατεωνιά που μπορείτε να κάνετε για να κερδίσετε κάμποσα επιπλέον χρήματα είναι η εξής: Αφού κατασκευάσετε μια μεγάλη κι εντυπωσιακή διαδρομή, σχεδιάστε την queue area όσο το δυνατόν μεγαλύτερη γίνεται. Οταν αυτή γεμίσει από κόσμο, αυξήστε το κόστος της διαδρομής στις



£10. Μπορεί μεν να μην πατήσει κανένας άλλος το πόδι του σ' αυτήν, αλλά όσοι βρίσκονται στην ουρά μέχρι εκείνη τη στιγμή θα δώσουν τον οβολό τους αναγκαστικά. Μόλις αδειάσει η ουρά, ξανακατεβάστε την τιμή και ακολουθήστε την ίδια διαδικασία (παλιολωποδύτες...).

ULTIMA IX: ASCENSION

Το γεγονός ότι σχεδόν όλη η σειρά των Ultima αποτελείται από παιχνίδια με το μεγαλύτερο αριθμό bugs, σε σχέση με ό,τι άλλο κυκλοφορεί εκεί έξω, έχει και τα καλά του. Στο τελευταίο παιχνίδι της πολυαγαπημένης σειράς, το Ultima IX: Ascension, μια πάρα πολύ απλή παράλειψη μπορεί να ωφελήσει ιδιαίτερα τους παίκτες που είτε βαριούνται είτε δεν τα καταφέρνουν στο hack & slash κομμάτι του παιχνιδιού. Ενας πολύ απλός τρόπος να κοροϊδέψετε τα τέρατα είναι... απλώς το να ανοίξετε το backpack σας. Οταν δηλαδή το icon του backpack είναι ανοιγμένο στην οθόνη, τα τέρατα που μόλις μέχρι εκείνη τη στιγμή ήθελαν να σας πιουν το αίμα σάς αγνοούν εντελώς! Ετσι, μπορείτε, έχοντάς το ανοιγμένο σε μια γωνιά της οθόνης, να πετσοκόψετε τους αντιπάλους σας με την ησυχία σας.

Στα πιο σοβαρά τεχνάσματα τώρα: Χρησιμοποιώντας έναν οποιονδήποτε text editor, προσθέστε μετά την τελευταία γραμμή του default.kmp (θα το βρείτε στο root directory του Ultima 9) τις παρακάτω εντολές:

alt+shift+i = XXX
alt+shift+l = XXX

όπου XXX κάποια από τις ακόλουθες προτάσεις:

- **toggle_avatar_invulnerable:** Ο avatar γίνεται άτρωτος.
- **toggle_avatar_fly:** Ο avatar μπορεί να πετάξει.
- **toggle_avatar_fast:** Ο avatar γίνεται πιο γρήγορος.
- **pass_one_hour:** Προχωρείτε μία ώρα μπροστά.
- **pass_one_minute:** Προχωρείτε ένα λεπτό μπροστά.
- **toggle_sun:** Εμφανίζει/εξαφανίζει τον ήλιο.
- **toggle_wind:** Σταματά/ξεκινά τους ανέμους.
- **toggle_storms:** Σταματά/ξεκινά τις καταιγίδες.

Οπότε, όταν θα μπαίνετε στο παιχνίδι πατώντας τα πλήκτρα <alt><shift> και 'I', είτε <alt><shift> και 'L', θα εκτελείται η αντίστοιχη ενέργεια που θα έχετε ορίσει. Οσοι μάλιστα διαθέτουν τη version 1.07 του παιχνιδιού ή κάποια νεότερη έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν επιπλέον κάτι από τα παρακάτω:





- **recharge_mana:** Επαναφέρει το mana στο μέγιστο.
- **fill_spellbook:** Γεμίζει το spellbook.
- **spells_0-2:** Πρόσβαση στα spells έως και 2ου επιπέδου.
- **spells_3-5:** Πρόσβαση στα spells από 3ου έως 5ου επίπεδου.
- **spells_6-8:** Πρόσβαση στα spells από 6ου έως 8ου επίπεδου.

Βέβαια, το όλο εγχείρημα χρειάζεται προσοχή, καθώς σε ένα ανοιχτό περιβάλλον, όπως αυτό του Ultima 9, τέτοιου είδους αλχημείες

μπορεί να προκαλέσουν δυσάρεστα αποτελέσματα. Για να προχωρεί ομαλά η πλοκή του παιχνιδιού, ανάλογα με το τι πράττει ο avatar, ενεργοποιούνται διάφορα trigers και flags, απαραίτητα για να προχωρήσει το σενάριο. Αν, χρησιμοποιώντας, για παράδειγμα, το cheat που θα δίνει τη δυνατότητα στον avatar να πετάει, προσπεράσετε κάποιο σημείο στο οποίο έπρεπε να ενεργοποιηθεί το ανάλογο flag για να προχωρήσει η υπόθεση, πιθανώς παρακάτω να κολλήσετε, χωρίς βέβαια να γνωρίζετε σε ποιο σημείο στράβωσε η κατάσταση. Και, επειδή δεν θα θέλατε, ύστερα από 5 ή 6 ώρες παιχνιδιού, να ανακαλύψετε ότι βρεθήκατε σε αδιέξοδο από μια τέτοια απροσεξία, καλό θα ήταν να έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα όταν χρησιμοποιείτε τους προαναφερόμενους κώδικες.

WARGAMES

Μετά από 15 χρόνια, η βιομηχανία παιχνιδιών παρουσίασε τη μεταφορά στους υπολογιστές της πασίγνωστης και προφητικής ταινίας "War Games" του 1983 με τον Matthew Broderick. Το αντίστοιχο παιχνίδι δυστυχώς δεν ήταν το ίδιο πρωτότυπο με την ταινία, με αποτέλεσμα να μη γνωρίσει επιτυχία. Σε όλους εσάς τους νοσταλγούς που απέκτησαν το Wargames προσφέρουμε τα παρακάτω cheats:



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο "t" και εισάγετε κάποιον από τους εξής κωδικούς:

- **eyeofgod:** Επιτρέπει άλλο ένα επίπεδο zoom στα low-end μηχανήματα.
- **hermes:** Επιταχύνει τη διαδικασία κατασκευής των μονάδων.
- **donkeys:** Οτιδήποτε εκτοξεύει πυραύλους, θα αρχίσει να εκτοξεύει... τζιπάκια.
- **morningafter:** Σταματάει τη λειτουργία του fog of war.
- **gimmiegimmie:** Σας επιτρέπει να κατασκευάσετε οτιδήποτε, ακόμη κι αν δεν έχετε command center.
- **unclejohn:** God mode.
- **chaching:** Προσθέτει 10.000 στο χρηματοκιβώτιό σας.
- **mrmuscle:** Αυξάνει το armor του παίκτη.
- **bigsofty:** Μειώνει το armor του αντιπάλου.



- **coffee:** Αυξάνει την ταχύτητα του παίκτη.
- **beer:** Μειώνει την ταχύτητα του αντιπάλου.
- **shaft:** Αυξάνει το firepower του παίκτη.
- **shank:** Μειώνει το firepower του αντιπάλου.

Προσοχή όμως, οι παραπάνω κωδικοί ισχύουν για το single player mode. Στο multiplayer λειτουργούν μόνο τα eyeofgod και morningafter. PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 6 ΜΗΝΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ	FLANKER 2.0	116	PANZER COMMANDER	117
ABOMINATION	117	FORCE 21	114	PHARAOH	114, 115
AGE OF EMPIRES 2	111	FUTURE COP: LAPD	110	QUAKE 3 ARENA	114
AGE OF RIFLES	118	GP 500	116	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	110
AGE OF WONDERS	116	GRAND THEFT AUTO 2	112	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	114, 118
ANNO 1602	110	HALF-LIFE: OPOSSING FORCE	114	RAYMAN FOREVER	118
ARMY MEN: TOYS IN SPACE	111	HARLEY DAVIDSON:		RESIDENT EVIL 2	115
BATTLEZONE 2	115	RACE ACROSS AMERICA	117	REVENANT	114
BRAVEHEART	111	HEROES OF MIGHT &		RE-VOLT	110
CARNIVORES	113	MAGIC 3: ARMAGEDDON'S		SEPTERRA CORE	118
CHAMPIONSHIP MANAGER 2000	116	BLADE	111	SEVEN KINGDOMS 2	117
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	111	INDIANA JONES &		SHADOW COMPANY	114
CLOSE COMBAT III	110	THE INFERNAL MACHINE	113, 114	SLAVE ZERO	117
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	115	JAGGED ALLIANCE 2	110	SOLDIER OF FORTUNE (DEMO)	117
CUTTHROATS	115	JAZZ JACKRABBIT:		STAR TREK: HIDDEN EVIL	114
DAMAGE INC.	118	THE SECRET FILES	117	SWAT 3	113
DARKSTONE	110	LABYRINTH OF LIGHT	117	TARZAN	114
DEER HUNTER 3	113	LE MANS 24 HOURS	118	TEST DRIVE 6	118
DELTA FORCE 2	114	LEGO RACERS	113	THE SIMS	117
DESCENT: FREESPACE 2	115	LEGO ROCK RAIDERS	116	THIEF GOLD	118
DRAGONFIRE: WELL OF SOULS	118	MECH COMMANDER GOLD	118	TOMB RAIDER 4	114
DRIVER	115	MIGHT & MAGIC VI	115	TOY STORY 2	116
DUNGEON KEEPER 2	111	MIGHT & MAGIC VII	110	TZAR (DEMO)	117
EXPANDABLE	111	MORTYR	116	UNREAL TOURNAMENT	113
FA PREMIER LEAGUE		NBA LIVE 2000	112	URBAN CHAOS	115
MANAGER 2000	115	NEED FOR SPEED 4	113	VIRUS 2000	117
FALCON 4.0	112	NERF ARENA BLAST	117	WHEEL OF TIME	116
FIFA 2000	112	NHL 2000	112	WORLD WAR II: G.I.	117
FINAL FANTASY VII	112, 115	NOCTURNE	110, 113	X-WING ALLIANCE	110

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
ΜΕΡΟΣ Β΄

Μόνος, προδομένος και αβοήθητος πρέπει να συνεχίσετε την προσπάθειά σας να βγείτε από τα εργαστήρια ερευνών της Black Mesa ως ένας από τους στρατιωτικούς που στάλθηκαν για να αποσιωπήσουν το γεγονός. Ο Corporal Adrian Shephard αναλαμβάνει δράση στη συνέχεια αυτής της φαινομενικά ατελείωτης περιπέτειας...

Του Drill Instructor Γιώργου Κυριακού

Μόλις ο ανελκυστήρας ακινητοποιηθεί, ετοιμαστείτε για μια μικρή αψιμαχία με μερικούς εξωγήινους. Καλυφτείτε γρήγορα πίσω από τον ανελκυστήρα ή πίσω από καμιά κολόνα στο μεγάλο χώρο, για να αποφύγετε τις βολές των εξωγήινων που είναι στον υπερυψωμένο χώρο. Αποτελειώστε αυτούς που βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο με εσάς και μετά ασχοληθείτε με τους άλλους. Οι στρατιώτες σας μπορούν να σας βοηθήσουν πάρα πολύ, αλλά φροντίστε να μην πάθει κανείς τίποτα και ειδικά ο engineer. Προχωρήστε ίσια και πείτε στον engineer να κόψει την κλειδωμένη πόρτα που εμποδίζει την έξοδο. Μόλις το κάνει, μπείτε μέσα και ανοίξτε την πόρτα μετά το τούνελ που γράφει SECURITY. Πάρτε όλα τα καλά που έχει μέσα και μετά, αν δεν έχετε ενέργεια, ανεβείτε, μέσω του κουτιού που είναι δίπλα από την πόρτα που ήρθατε, στο υπερυψωμένο μέρος της περιοχής. Θα βρείτε μια μπαταρία δίπλα από το γυάλινο ταβάνι. Έχοντας και τους δύο στρατιώτες μαζί σας, ανεβείτε τα σκαλιά που βρίσκονται στο δωμάτιο απ' όπου ήρθατε. Καθαρίστε όλους τους εξωγήινους και πάρτε από τα δωμάτια ό,τι σας χρειάζεται. Μην ανοίξετε την κόκκινη πόρτα προτού βεβαιωθείτε ότι σας ακολουθούν οι στρατιώτες. Μόλις την ανοίξετε, προχωρήστε σιγά σιγά αριστερά από την πόρτα, για να έχουν οι στρατιώτες καθαρό οπτικό πεδίο. Με πολύ προσεκτικά βήματα προχωρήστε ίσια. Μόλις οι δύο εξωγήινοι πέσουν από το ταβάνι, σταματήστε και εξολοθρεύστε τους. Μόλις γίνει αυτό, προχωρήστε λίγο ακόμα μέχρι να πέσει ο μεγάλος εξωγήινος. Οι στρατιώτες σας θα τον έχουν ήδη ταράξει στις σφαίρες, αλλά αν θέλετε να ξεμπερδεύετε γρήγορα με αυτόν, χρησιμοποιήστε το RPG. Η κόκκινη πόρτα μπροστά δεν ανοίγει και ο engineer δεν την κόβει (!). Θα πρέπει να ανοίξετε τις διπλές πόρτες στα δεξιά προκειμένου να προχωρήσετε. Προσέξτε τον εξωγήινο που είναι πίσω από το projector και μόλις τον αποτελειώσετε, τρέξτε και καλυφτείτε εκεί, για να κανονίσετε τους υπόλοιπους εύκολα. Από τα αριστερά, μόλις σπάσει ο τοίχος, θα έρθουν ακόμα λίγοι εξωγήινοι. Περάστε τον τοίχο με τους δύο στρατιώτες σας και προχωρήστε μέχρι να ακούσετε ένα βομβαρδιστικό αεροπλάνο να περνάει από πάνω. Δευτερόλεπτα αργότερα η έκρηξη θα γκρεμίσει μια κλειδωμένη πόρτα στο χωλ δεξιά.

Τρέξτε και μπείτε στο δωμάτιο που έχει υποστεί ζημιές. Εδώ, σκαρφαλώστε στις σωληνώσεις, προχωρήστε στον αεραγωγό και, τέλος, πηδήξτε πάνω από την τρύπα, όπου θα βρείτε μια σκάλα για να ανεβείτε προς τα επάνω. Προσέξτε το Barnacle που θα παραμονεύει, ανεβείτε τη σκάλα και τρέξτε προς το σπασμένο διάδρομο, τον οποίο θα πρέπει να πηδήξετε για να περάσετε απέναντι. Ανοίξτε την πόρτα στο τέλος και πάρτε θέση με το MP5 πίσω από το πτώμα του φρουρού με το φακό. Μπροστά σας θα είναι ένας μεγάλος εξωγήινος, που θα έχει αρχίσει να σας πυροβολεί με το Hornet Gun. Αποφύγετε όσες βολές μπορείτε και προχωρήστε προς το μέρος του. Μόλις το κάνετε, θα έρθει άλλος ένας ίδιος εξωγήινος από τα δεξιά. Υποχωρήστε πίσω και μόλις και οι δύο εξωγήινοι είναι κοντά στα κόκκινα κουτιά που είναι πίσω τους, αρχί-



Σιγά σιγά προχωρήστε ίσια, αφού σκοτώσετε τους δύο εξωγήινους πρώτα.



Πηδήξτε στο μωβ καλώδιο για να προχωρήσετε.

στε να τα πυροβολείτε. Η έκρηξη θα σκοτώσει και τους δύο. Αν μείνει κάποιος, αποτελειώστε τον με την καραμπίνα. Προσεκτικά προχωρήστε προς την άκρη του διαλυμένου διαδρόμου. Κοιτάξτε τα ηλεκτροφόρα καλώδια που είναι μπροστά σας. Μετά, κοιτάξτε κάτω και πυροβολήστε μία από τις πηγές ενέργειας που εκπέμπουν ένα άσπρο φως και στέλνουν laser προς τα δεξιά. Μόλις κλείσει η ενέργεια, πηδήξτε πάνω στο νεκρό τώρα καλώδιο και μετά στο επόμενο, όπως ακριβώς μάθατε στο Boot Camp. Μόλις πατήσετε στην πλατφόρμα, προχωρήστε δεξιά και ίσια προς τον ανελκυστήρα εμπορευμάτων, αφού πρώτα έχετε σπάσει τα κιβώτια. Τρέξτε ίσια στο δωμάτιο με τα πυρομαχικά και μόλις τα πάρετε, χρησιμοποιήστε τον ασύρματο στη γωνία. Θα ακούσετε μια απελπισμένη έκκληση για βοήθεια από κάποιον άλλον στρατιώτη, κάτι που θα σας υπενθυμίσει πόσο έκρυθμη είναι η κατάσταση.

Μόλις ακούσετε το μήνυμα, τρέξτε στη ράμπα και πυροβολήστε τα εξωγήινα σκυλάκια καθώς προχωρείτε στο δωμάτιο όπου έχει πέσει ο πύργος. Από σωλήνα σε σωλήνα σκαρφαλώστε στην επιφάνεια όπου θα βρείτε έναν Medic να σας περιμένει. Ακούστε τις πολύτιμες πληροφορίες που σας δίνει καθώς μαθαίνετε ότι υπάρχει και άλλο extraction point κοντά στον Lambda Sector. Καθώς κοιτάτε την κλειδωμένη πόρτα, από πίσω σας και λίγο δεξιά είναι μία άλλη πόρτα. Μην την ανοίξετε ακόμα. Αντιθέτως, εντοπίστε το σπασμένο αγωγό που βρίσκεται απέναντι από την εν λόγω πόρτα και μπείτε μέσα. Με τη βοήθεια της νυχτερινής όρασης προχωρήστε στα αριστερά του αγωγού και μόλις ακούσετε ομιλίες, σταματήστε και ακούστε. Κάποιοι στρατιώτες μιλάνε αλλά, όπως φαίνεται, δεν είναι δικοί σας! Με το MP5 αρχίστε να πυροβολείτε το προστατευτικό κάλυμμα του αγωγού προς τη μεριά των στρατιωτών. Μόλις σπάσει, στοχεύστε και σκοτώστε και τους δύο μαυροφορεμένους Black Ops στρατιώτες. Βγείτε από τον αγωγό και κατευθυνθείτε αριστερά, όπου θα βρείτε άλλους δύο Black Ops να είναι κοντά σε μια πόρτα. Με γρήγορες κινήσεις χρησιμοποιήστε τον δευτερεύοντα οπλισμό του MP5, το grenade launcher, για να τους κανονίσετε με μία βολή. Αν η πόρτα δεν άνοιξε, φροντίστε απλώς να μη βρίσκεστε κοντά της όταν πυροβολήσετε με το πιστόλι των 9mm το ξύλο που την εμποδίζει. Μετά την έκρηξη, μπείτε μέσα, στρίψτε αριστερά και βγάλτε το αυτόματο όπλο εκτός λειτουργίας με λίγες εύστοχες βολές. Ανοίξτε την πόρτα. Θα βρεθείτε εκεί που αφήσατε τον Medic. Προχωρήστε πάλι στο δωμάτιο με τους νεκρούς Black Ops και εξερευνήστε την περιοχή με τα πολλά κιβώτια. Εκεί θα βρείτε ακόμα έναν Black Op στρατιώτη καθώς και μια πόρτα. Ανοίξτε την και ακούστε τι έχει να πει ο τραυματισμένος engineer. Πείτε στον medic που είναι έξω να σας ακολουθήσει και φέρτε τον στον engineer για να πράξει τα δέοντα. Μόλις του χορηγήσει μορφίνη, πάρτε και τους δύο στρατιώτες και γυρίστε στην κλειδωμένη πόρτα στον εξωτερικό χώρο που λέει "Secured Access Lambda Sector Transport". Ο engineer θα αρχίσει να κόβει την πόρτα, όμως μόλις τελειώσει, να είστε έτοιμοι να μπείτε μπροστά του για να τον καλύψετε από τα πυρά ενός αυτόματου όπλου. Μόλις το απενεργοποιήσετε, προχωρήστε και πυροβολήστε τα trip mines στη γωνία. Με τους δύο στρατιώτες σας προχωρήστε στο χωλ.



Από εδώ θα πρέπει να φύγετε για να κρυφακούσετε τους Black Ops.

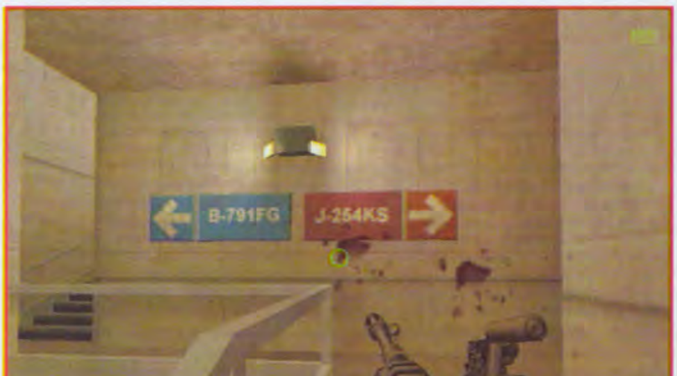
Κατεβείτε τη σκάλα και στη γωνία θα βρείτε άλλους δύο δικούς σας. Θα πρέπει να βρείτε ένα βαγόνι για να φύγετε από την περιοχή. Περάστε απέναντι από τη γραμμή του τρένου και έχοντας όλους τους στρατιώτες μαζί σας, μπείτε στην αποθήκη. Εδώ, μόλις η ατμοσφαιρική μουσική αρχίσει να παίζει, θα σας επιτεθούν αρκετοί Black Ops, που θα κρύβονται ανάμεσα στα κιβώτια. Είναι προτιμότερο να μη σκοτωθεί κανένας από τους δικούς σας, γι' αυτό μπείτε πρώτος μέσα και με το Desert Eagle σκοτώστε τις γυναίκες με τα sniper guns με μία βολή στην καθεμία. Τους κανονικούς Black Ops θα τους κανονίσουν οι δικοί σας. Ο στρατιώτης που έχει το SAW θα πρέπει να είναι ακριβώς από πίσω σας, μια και κάνει την περισσότερη ζημιά. Μόλις το πιστολίδι τελειώσει, πείτε στον Medic να σταματήσει να σας ακολουθεί, ούτως ώστε αν κάποιος δικός σας φωνάξει "Medic", να τρέξει να βοηθήσει. Ανεβείτε τα σκαλιά στα δεξιά και κατεβάστε το μοχλό. Στο σημείο που βρήκατε τους στρατιώτες σας, η πόρτα έχει τώρα ανοίξει. Από τον πλαϊνό διάδρομο προχωρήστε μέχρι το τέλος και περάστε απέναντι από τη γραμμή. Ετοιμαστείτε για μια γερή μάχη με τους Black Ops, καθώς από εδώ και μπρος όλο αυτούς θα συναντάτε. Οι στρατιώτες σας εδώ μπορούν να θεωρηθούν... "αναλώσιμοι", αφού δεν θα τους χρειαστείτε ξανά. Με την καραμπίνα μπορείτε να πετύχετε πολλά πράγματα αλλά, όπως και να έχει, εγώ προτείνω το συνδυασμό του


Οδηγήστε τον Medic στον τραυματισμένο engineer για να τον κάνει καλά.



Περάστε απέναντι προτού το τέρας ελευθερωθεί.

MP5 με το grenade launcher. Οσα πυρομαχικά χάσετε από τους πυροβολισμούς, θα τα αντικαταστήσετε από τα όπλα των νεκρών Black Ops. Το μυστικό για να μην τραυματιστείτε πολύ είναι να βρίσκεστε συνέχεια σε κίνηση. Οι στρατιώτες σας αλλά και οι Black Ops θα ρίχνουν συνέχεια χειροβομβίδες, οπότε καλυφτείτε -όταν χρειάζεται- πίσω από τοίχους ή κιβώτια. Απέναντι από το θάλαμο με το νεκρό φρουρό έχει μια αποθηκούλα με δύο Black Ops. O δεύτερος κρύβεται πίσω από τα ράφια. Προσοχή στις γυναίκες με τα snipers που σας περιμένουν στο τελευταίο δωμάτιο. Οι δικοί σας θα σας χρησιμεύσουν πολύ εδώ. Μόλις ανεβείτε τις σκάλες στο τελευταίο δωμάτιο, στο τέλος του διαδρόμου θα βρείτε ένα κουμπί που ανοίγει την κόκκινη πόρτα διαφυγής μπροστά σας. Γυρίστε κάτω, σπάστε όλα τα κιβώτια που υπάρχουν, γεμίστε την ενέργειά σας και αποχαιρετήστε τους στρατιώτες, αφού ακόμα και αν καταφέρετε να τους ανεβάσετε πάνω στο βαγόνι, μόλις ξεκινήσετε θα εξαφανιστούν (!). Ανεβείτε λοιπόν στο βαγόνι, ρίξτε μια βολή στο σήμα που δείχνει ποια κατεύθυνση θα ακολουθήσετε και πατήστε τέρμα την ταχύτητα. Καθώς στρίβετε στο τούνελ, προσέξτε για ένα καλώδιο που κρέμεται σε μία γωνία. Μόλις δείτε την κλειστή SECURED ACCESS πόρτα, χαμηλώστε ταχύτητα και με το MP5 να είστε έτοιμοι να κανονίσετε έναν Black Op από τα αριστερά. Η κόκκινη πόρτα εμποδίζει την έξοδο από το Transit System, οπότε πρέπει να βρείτε άλλον δρόμο. Πάρτε το όπλο του νεκρού Black Op και μέσω του σπασμένου παραθύρου μπείτε μέσα στο δωμάτιο, όπου θα βρείτε αρκετά όπλα. Τοποθετήστε το βαρέλι δίπλα στο τζάμι, πηδήξτε πάνω του, μετά πάνω στο σωλήνα και από εκεί εισχωρήστε στην ψευδοροφή. Βρείτε τον αεραγωγό και μπείτε μέσα...



Πολύ ασαφείς οδηγίες...

WE ARE NOT ALONE

Βγείτε από τον αεραγωγό και κατευθυνθείτε δεξιά, αν χρειάζεστε ενέργεια και πρώτες βοήθειες. Ακούστε τη φωνή του επιστήμονα από το loudspeaker. Τι σας θυμίζει; Ναι, σωστά μαντέψατε! Τρέξτε αριστερά και ανοίξτε την πόρτα από το κουμπί που είναι δίπλα της για να δείτε τον Freeman σε απόσταση αναπνοής! Μην επιχειρήσετε να τον ακολουθήσετε στην πύλη. Αντιθέτως, αφήστε την να κλείσει, σκοτώστε τα πετούμενα τέρατα και προχωρήστε εκεί όπου είναι ο επιστήμονας. Η πλατφόρμα θα πέσει και θα ανοίξει μια άλλη διαγαλαξιακή πύλη. Ανεβείτε πάνω και χωρίς ενδοιασμούς μπείτε μέσα. Μόλις ξεθολώσετε, θα δείτε ότι είστε στον Xen, αλλά σε διαφορετικό σημείο από αυτό του Freeman.

Πηδήξτε αριστερά, εκεί όπου είναι ο νεκρός επιστήμονας, και πάρτε τα υπάρχοντά του. Μετά πηδήξτε με τη βοήθεια του κρατήρα στο επόμενο αιωρούμενο κομμάτι. Μόλις ακούσετε μια πύλη να ανοίγει, κοιτάξτε στο κομμάτι που θέλετε να πηδήξετε μετά και θα δείτε έναν επιστήμονα να πέφτει από το πουθενά. Πηδήξτε πάνω σε εκείνο το κομμάτι και πάρτε το Displacer, ένα όπλο που θυμίζει το BFG και μπορεί να σας τηλεμεταφέρει από τη μία διάσταση στην άλλη. Αν πατήσετε τον τηλεμεταφορέα (δεξί κλικ), θα μεταφερθείτε στο Hazard Course! Από το μέρος με το νεκρό επιστήμονα μέχρι το τέλος συνεχίστε έως ότου φτάσετε τον πιο ψηλό βράχο. Από εκεί, πηδήξτε μέσα στην πύλη.

CRUSH DEPTH

Είστε πάλι στην Black Mesa και αυτή τη φορά σε ένα από τα πιο τρομακτικά επίπεδά της. Μπείτε στον ανελκυστήρα και κατεβείτε κάτω. Προχωρήστε δεξιά και ακούστε τι λέει ο παγιδευμένος επιστήμονας. Σκοτώστε τους δύο εξωγήινους και πατήστε το κουμπί στο τραπέζι. Πάρτε τον επιστήμονα και προχωρήστε από εκεί που ήρθατε. Αφήστε τον να ανοίξει την πόρτα και καθαρίστε τον εξωγήινο που βρίσκεται κοντά στη σπασμένη γυάλα. Πάρτε τα πυρομαχικά δίπλα του, προχωρήστε ίσια και μόλις ο επιστήμονας προσπαθήσει να ανοίξει την πόρτα, θα σκοτωθεί. Γυρίστε στη γυάλα και ανεβείτε πάνω και με το Displacer σκοτώστε όλα τα τέρατα. Μπείτε στην ψευδοροφή και μόλις ο τοίχος σπάσει, μπείτε μέσα και σκοτώστε ό,τι κινείται. Βρείτε τον αγωγό και μπείτε μέσα. Μόλις βγείτε, θα είστε στο δωμάτιο που προσπαθήσατε να μπείτε πριν. Κοιτάξτε τον τηλεμεταφορέα που δυσλειτουργεί. Δεν έχετε άλλη επιλογή παρά να μπείτε μέσα και να πατήσετε το κουμπί. Μόλις τα πράγματα πάνε στραβά, κοιτάξτε τα πράγματα που τηλεμεταφέρονται μέσα στο νερό, διότι εκεί θα πάτε και εσείς...

Κολυμπήστε προς τη μεγάλη τρύπα και βγείτε στον πλημμυρισμένο διάδρομο. Στη γωνία σάς περιμένουν λίγοι εξωγήινοι. Τακτοποιήστε τους με μια χειροβομβίδα και προχωρήστε στον αγωγό. Σπάστε τον και στο τέλος του σπάστε το κάλυμμα για να πέσετε στο νερό. Προχωρήστε στη σκάλα, ανεβείτε την και στρίψτε στη γωνία, πετώντας μια χειροβομβίδα για να ξεφορτωθείτε τους πονηρούς. Κατεβείτε τέρμα τις δύο σκάλες και γυρίστε τη βαλβίδα. Γυρίστε στην

πισίνα από την οποία ήρθατε (αναπληρώστε την ενέργειά σας πρώτα) και μπείτε στην τρύπα μέσα στο νερό. Αν είστε τυχεροί, το τέρας δεν θα ασχοληθεί μαζί σας. Στο τέλος, γυρίστε τη βαλβίδα που είναι στο τελευταίο δωμάτιο και το νερό θα αδειάσει.

Μόλις βγείτε, προχωρήστε προς τα αριστερά και σταματήστε πριν από τις ηλεκτρικές ακτίνες. Είναι gamma X-Rays και θανατηφόρες. Πυροβολήστε το κουτί δίπλα από την ταμπέλα που επισημαίνει προσοχή. Το ρεύμα θα κλείσει. Προχωρήστε, στρίψτε στη γωνία και στο επόμενο δωμάτιο θα σας συναντήσουν 3 εξωγήινοι. Τακτοποιήστε τους και πάρτε το Shock Rifle από τον Shock Trooper. Μαζέψτε ό,τι υπάρχει και φύγετε από αριστερά. Πατήστε το κουμπί για να ανοίξει η πόρτα και προχωρήστε μέσα στην πύλη που θα σας μεταφέρει στον Xen. Πηδήξτε στο βράχο απέναντι για να ξαναβρεθείτε στην Black Mesa. Πατήστε το κουμπί στον τοίχο και μόλις ανοίξει η πόρτα, μπείτε στον υπόγειο διάδρομο. Πέστε στο νερό και βγείτε εκεί όπου είναι τα δύο θαλάσσια τέρατα. Γρήγορα κατευθυνθείτε προς τον αγωγό προς τα πάνω και σπάστε τον για να φύγετε...

VICARIOUS REALITY

Προχωρήστε τρέχοντας πάνω στα λασπόνερα. Σύμφωνα με την ταμπέλα, είστε στο BIODOME DRAINAGE SYSTEM. Στρίψτε δεξιά και ανεβείτε τη σωλήνα. Σκοτώστε τα headcrabs στην περιοχή και προχωρήστε δεξιά στα σκαλιά. Η πόρτα μπροστά σας θα σας οδηγήσει σε έναν διάδρομο που έχει θέα έναν τεχνητό βιότοπο. Στο τέλος του διαδρόμου υπάρχει μία κλειστή πόρτα. Ετοιμαστείτε για μια μάχη καθώς 3 εξωγήινοι θα εμφανιστούν από πίσω σας όταν αποπειραθείτε να ξαναγυρίσετε από εκεί όπου ήρθατε. Με ένα Det-pack ή μια χειροβομβίδα ξεφορτωθείτε τους και μπείτε μέσα στο βιότοπο από το σπασμένο τζάμι στην αρχή του διαδρόμου. Μόλις πέσετε, οπλίστε το Displacer και προχωρήστε ίσια. Μόλις ο τεράστιος εξωγήινος εμφανιστεί, ρίχτε του μια βολή, για να τον τηλεμεταφέρετε στην άλλη διάσταση χωρίς να πάθετε τίποτα. Αυτά τα πλάσματα είναι τα πιο δυνατά στο παιχνίδι, γι' αυτό μόνο με το Displacer θα καθαρίσετε. Εξερευνήστε το βιότοπο και βγείτε από αυτόν μέσω της πόρτας με τον ανελκυστήρα στο βράχο. Ανεβείτε με τον ανελκυστήρα στα εργαστήρια. Σκοτώστε με την καραμπίνα όσους βρίσκονται εκεί. Αν έχετε όρεξη, ανοίξτε όλα τα κλουβιά για προπόνηση. Οπως και να 'χει, όμως, θα πρέπει να ανοίξετε αυτό με τα δύο κοκκινωπά ζουζούνια. Ανοίξτε το, πάρτε τα και φύγετε από την πόρτα πίσω από τον τοίχο. Μπείτε στο Storage, σκοτώστε το Headcrab και πάρτε τα απαραίτητα. Προχωρήστε στο ασανσέρ, σπάστε τα τζάμια και μπείτε μέσα. Το κουμπί δεν λειτουργεί, οπότε θα πρέπει να βγείτε από την έξοδο κινδύνου από πάνω. Ανεβείτε στην κίτρινη σκάλα και κατεβείτε στο τέρμα επάνω. Από εκεί, πηδήξτε πάνω στη σπασμένη πόρτα που προεξέχει λίγο πιο κάτω και γρήγορα προχωρήστε μέσα στο χωλ. Από εκεί πηγαίνετε αριστερά και μόλις περάσετε την πόρτα, στρίψτε πάλι αριστερά και μπείτε μέσα στο ασανσέρ. Αν θέλετε να εξερευνήσετε, αντί να στρίψετε αριστερά, προχωρήστε ίσια και περάστε το σήμα κινδύνου. Ανοίξτε την πόρτα και κοιτάξτε τι συμβαίνει στο σπασμένο διάδρομο. Κοιτάξτε την τρύπα στον τοίχο στα αριστερά, γιατί εκεί θα πρέπει να πάτε. Μετά γυρίστε πάλι στο ασανσέρ. Πατήστε το κουμπί για να ξανακατεβείτε στο κάτω επίπεδο. Βγείτε, χρησιμοποιήστε τις πρώτες βοήθειες στον τοίχο στα αριστερά και μπείτε στο δωμάτιο. Μέσα θα βρείτε μερικούς εξωγήινους, λίγη ενέργεια και ένα τεράστιο τζάμι στο πάνω γραφείο. Σπάστε το και θαυμάστε το τοπίο. Πρόκειται για έναν εξωγήινο βιότοπο που προφανώς είναι φτιαγμένος από ανθρώπους... Αυτό, και γενικώς όλο το επίπεδο Vicarious Reality και λίγο το Crush Depth, αποτελεί τρανή απόδειξη ότι η ύπαρξη των εξωγήινων ήταν γνωστή εδώ και πολύ καιρό.



Τινάξτε το φράχτη που βλέπετε για να προχωρήσετε.



Κάποιος φαίνεται ότι βιαζόταν πολύ.

Στο βιότοπο θα υπάρχουν δυο-τρεις ενοχλητικοί που θα σας "φτύνουν" οξύ, οπότε με λίγες καλές βολές με το Desert Eagle θα τους κανονίσουν. Κατεβείτε στο βιότοπο μέσω του μονοπατιού και μπείτε μέσα στην πόρτα στον τοίχο. Ανεβείτε πάνω στον ανελκυστήρα για τα εμπορεύματα και θα βγείτε σε ένα άλλο εργαστήριο. Τρέξτε προς το σπασμένο γυάλινο container και πάρτε το καινούριο σας όπλο. Πρόκειται για ένα ζωάκι που πετάει θανατηφόρα πράσινα μπαλάκια. Είναι ένα ζωντανό grenade launcher που σκοτώνει σχεδόν τα πάντα με μία βολή. Στρίψτε στη γωνία και σκοτώστε τον εξωγήινο. Η πόρτα οδηγεί στο παρατηρητήριο του βιότοπου. Τρέξτε μέχρι να φτάσετε στην πόρτα στο τέλος, ανοίξτε την και με λίγες βολές από το πιστόλι των 9mm ξεφορτωθείτε τα σκυλάκια. Προχωρήστε στην πόρτα που οδηγεί στο επόμενο εργαστήριο, ονόματι Specimen Testing Lab. Εκεί κοιτάξτε μέσα από το τζάμι και θα δείτε πάρα πολλά Barnacles να


Φρουροί όπως αυτός δίνουν σχηματικές πληροφορίες (αυτός λέει ότι υπάρχει βόμβα!).

κρέμονται. Κοιτάξτε το μήνυμα που λέει "Message Waiting". Πατήστε το κόκκινο κουμπί και θα δείτε το ολόγραμμα του επιστήμονα από το πρώτο Half-Life να μιλάει. Το μήνυμα ήταν για κάποιον Walter, αλλά δεν πειράζει που το ακούτε εσείς γιατί πάω στοίχημα ότι είναι νεκρός. Απ' ό,τι λέει ο επιστήμονας, κατάφεραν να ξεκολλήσουν ένα Barnacle από το ταβάνι για ατομική χρήση. Μέχρι τώρα, όμως, η γλώσσα κολλάει και τραβάει μόνο οργανικά πράγματα. Μόλις τελειώσει το μήνυμα, προχωρήστε προς την πόρτα αριστερά και μόλις μπείτε στο δωμάτιο με τις σπασμένες γυάλινες θήκες, πάρτε το Grapple (το ατομικό Barnacle) από τη θήκη τέρμα αριστερά. Μετά μπείτε μέσα στο Specimen Cultivation Room. Ανοίξτε την πόρτα και πυροβολήστε γρήγορα τον εξωγήινο απέναντι. Στρίψτε αριστερά και μόλις αντικρίσετε τον επόμενο εξωγήινο, πυροβολήστε τον με την καραμπίνα στο κεφάλι. Ρίξτε μια χειροβομβίδα μέσα στο φρεάτιο, διότι εκεί είναι ακόμα ένας. Η γέφυρα είναι σπασμένη, αλλά αυτή τη φορά έχετε το Grapple. Σημαδέψτε ένα από τα πράσινα μέρη που σημαίνει ότι είναι οργανικό. Τα πράσινα μπαλάκια είναι πυρομαχικά για το ζωντανό grenade launcher, γι' αυτό πάρτε όσα μπορείτε. Ανοίξτε την πόρτα που είναι δεξιά από τη γέφυρα και μετά από το εργαστήριο ανεβείτε στο ασανσέρ για να φτάσετε στην περιοχή με τα Barnacles. Με το που θα ανοίξει η πόρτα, θα πρέπει να σκοτώσετε 3 headcrabs και να αποφύγετε τα Barnacles, για να φτάσετε στην πόρτα απέναντι. Ανεβείτε στο ασανσέρ και θα σας υποδεχθούν 3 εξωγήινοι. Αν έχετε όρεξη για εξερεύνηση, προχωρήστε ίσια. Αλλιώς, ανεβείτε τις σκάλες και θα βρεθείτε στο μέρος που κοιτούσατε από πάνω νωρίτερα. Από το πρώτο Half-Life, θα θυμάστε αυτά τα δύο τέρατα. Δεν βλέπουν, αλλά ακούνε και αισθάνονται κίνηση. Πετάξτε μια χειροβομβίδα για να τους απασχολήσετε στην άλλη μεριά και με το Grapple σημαδέψτε ένα από τα 3 πράσινα μέρη στον σπασμένο τοίχο. Μόλις φτάσετε, προσγειωθείτε στο βράχο από κάτω και αν χρειάζεται, ρίξτε άλλη μία χειροβομβίδα. Στοχεύστε το πράσινο μέρος μέσα στον σπασμένο τοίχο και μπείτε στον αγωγό. Πηγαίνετε μέχρι τέρμα και πάρτε ό,τι υπάρχει στην περιοχή. Ακούστε το μήνυμα από τον ασύρματο που στέλνει ένας στρατιώτης, ο οποίος ζητάει βοήθεια στον τομέα με τα απόβλητα. Ακούστε τους πυροβολισμούς και την εξωγήινη κραυγή από πίσω. Κλείστε το ρεύμα από τον τοίχο, ανεβείτε στον ανεμιστήρα και μπείτε μέσα...

PIT WORM'S NEST

Προχωρήστε μέχρι να πέσετε στα λασπόνερα. Κοιτάξτε τον G-man πάνω δεξιά. Σπάστε όλα τα κιβώτια και όταν ανοίξει η πόρτα, περάστε την με την καραμπίνα ανά χείρας για να τακτοποιήσετε τον εξωγήινο. Ανοίξτε την πόρτα και ανεβείτε τέρμα την κόκκινη σκάλα. Κοιτάξτε το διάδρομο με τους νεκρούς στρατιώτες. Δυστυχώς, φτάσατε αργά. Στρίψτε αριστερά και κοιτάξτε από το παράθυρο. Εδώ είναι το worm creature που ακούσατε από τον ασύρματο και απ' ό,τι καταλαβαίνετε τα όπλα σας δεν πιάνουν μία μπροστά του. Οι στρατιώτες το έχουν δοκιμάσει ήδη αυτό και απ' ό,τι είδατε απέτυχαν...

Περάστε την πόρτα και κοιτάξτε το Bridge Control, στο οποίο αναγράφεται η λέξη OBSTRUCTION. Ποιο να είναι άραγε το obstruction, ε; Το worm θα σας έχει ήδη πάρει χαμπάρι (θα το καταλάβετε, όταν βγάλει μια κραυγή και θα αρχίσει να εξαπολύει την πράσινη ακτίνα του από το μάτι του πάνω σας). Αν κάτσετε σκυμμένος πίσω από το Bridge Control Panel, θα μπορείτε να αποφεύγετε το μάτι του, το οποίο είναι λίγο ευαίσθητο. Οπλίστε (ή μάλλον ... ταΐστε!) το ζωντανό grenade launcher, βγείτε από τον κάλυψή σας και ρίξτε του μια βολή στο μάτι. Μόλις κερδίσατε 1 με 2 δευτερόλεπτα για να πηδήξετε κάτω στο διάδρομο και να τρέξετε δεξιά στην πόρτα. Ανοίξτε την και σκοτώστε τους 2 εξωγήινους. Στρίψτε στη γωνία και πηγαίνετε κάτω από τη σπασμένη σκάλα. Μπείτε στον αγωγό στα αριστερά για να βγείτε στο Toxic Waste Control Room. Μπροστά σας είναι το κουμπί που θα σιγουρέψει το θάνατο του Pit Worm. Μη βιάζεστε, όμως, να το πατήσετε, αφού οι ενδείξεις Gearbox και Valve δίπλα, δεν είναι αναμμένες. Ανοίξτε την πόρτα Waste Station 02, κατεβείτε κάτω και γυρίστε το μοχλό για να ανοίξει η πόρτα. Οταν βγείτε στο δωμάτιο με τα κιβώτια, απλώς πηδήξτε τα και περάστε την πόρτα. Στη γωνία είναι ένα ασανσέρ. Μόλις φτάσετε πάνω, προχωρήστε μέχρι να φτάσετε στο δωμάτιο με τους δύο εχθρούς. Πατήστε το κουμπί και τα κιβώτια θα σπάσουν από την πίεση των τοίχων που κλείνουν. Γυρίστε στο δωμάτιο που είναι τώρα άδειο και σπάστε το κάλυμμα της τρύπας στη μέση. Πέστε στο νερό, ανεβείτε τη σκάλα, σπάστε το γυαλί και τρέξτε μέχρι να βρείτε ένα κουμπί που λέει Gearbox Pump On. Πατήστε το


"One false move and this whole place is going to blow up..."

και γρήγορα τρέξτε εκεί που ήρθατε. Η στάθμη του νερού θα ανέβει και θα σας ανεβάσει πάλι στο δωμάτιο που ήταν τα κιβώτια.

Γυρίστε στο μέρος με το worm και αυτή τη φορά ανοίξτε την πόρτα Waste Station 03, στρίψτε στη γωνία και ανεβείτε τη σκάλα. Στο τέλος του διαδρόμου θα είναι ο μοχλός ελέγχου του Steam Vent. Σιγά σιγά, τραβήξτε τον για να μη σας καταλάβει το Worm. Από εκεί που είστε, χρησιμοποιήστε το Grapple για να πάτε ακριβώς απέναντι. Γυρίστε τη βαλβίδα πίεσης και γυρίστε στο Toxic Waste Control Room. Ρίξτε μια βολή στο μάτι του worm, αν χρειάζεται, πατήστε το κουμπί Flush Toxic Waste και bye-bye wormie! Γυρίστε στο Bridge Control που τώρα λέει Operational και πατήστε το κουμπί. Με τη βοήθεια της γέφυρας είναι ώρα να φύγετε...

FOXTROT UNIFORM

Ανοίξτε την πόρτα και θα δείτε έναν εξωγήινο να σας ρίχνει οξύ. Σκοτώστε τον και περάστε απέναντι στο δωμάτιο. Ξεφορτωθείτε τα τέρατα με την καραμπίνα και σημαδέψτε στο ταβάνι με το Grapple. Από προεξοχή σε προεξοχή θα φτάσετε σε έναν διάδρομο με δύο πόρτες αριστερά και δεξιά. Ξεχάστε τες και ανεβείτε τη σκάλα που βγάζει σε ανοικτό χώρο.

Ωρα για δράση. Πάρτε το MP5 και σκοτώστε τους Black Ops που ήρθαν από το φορτηγό. Τρέξτε στο ανοικτό container, πάρτε ό,τι υπάρχει και βγείτε έξω με το Desert Eagle. Σκοτώστε τον τύπο πίσω από το αυτόματο με δύο βολές, πάρτε τα καλούδια από τα κιβώτια και προχωρήστε στο πεσμένο container. Καλυφθείτε και πριν να βγείτε από το δεύτερο container, οπλίστε το SAW και πάρτε θέση. Θα δείτε τους Black Ops να τρέχουν σαν τρελοί. Ανοίξτε πυρ και μόλις τελειώσετε, μπείτε μέσα στην τρύπα που είναι στον τοίχο του κτιρίου. Πάρτε ό,τι υπάρχει και ακούστε τι λένε οι στρατιώτες. Υπάρχουν Black Ops σε κάθε πύργο. Βγείτε έξω με τους στρατιώτες σας και πυροβολήστε



One shot, one kill.

ό,τι κινείται. Τρέξτε δεξιά και ίσια και μπείτε στον πύργο. Επάνω στη σκάλα είναι ένας sniper. Σκοτώστε τον και κατεβείτε κάτω. Καθώς θα προχωρείτε προς τα δεξιά, θα εμφανίζονται συνέχεια Black Ops. Μπείτε στην κλειστή κόκκινη πόρτα στο τέλος του δρόμου και στρίψτε αριστερά.

Λίγο πιο πέρα θα δείτε μια μάχη που έχει ήδη ανάψει για τα καλά μεταξύ εξωγήινων και Black Ops. Πάρτε το μέρος των Black Ops και σκοτώστε πρώτα τους εξωγήινους και μετά τους μαυροφορεμένους φίλους σας (είναι θέμα ηθικής, χεχε!). Μετά από αυτό, βρείτε την τρύπα δίπλα από τα κιβώτια και μπείτε μέσα. Θα ακούσετε πολλές εκρήξεις από βόμβες από επάνω. Εδώ είναι το πιο δύσκολο μέρος του παιχνιδιού. Υπάρχουν 8 εξωγήινοι από εδώ μέχρι να βγείτε στην επιφάνεια πάλι. Οι εξωγήινοι αυτοί, όπως έχει ειπωθεί, είναι οι πιο δύσκολοι του παιχνιδιού. Με το Displacer θα καταφέρετε να σκοτώσετε 5 από αυτούς. Τους υπόλοιπους θα πρέπει να τους παγιδεύετε σε γωνίες. Αφήστε τα Det-packs σε κάποιες γωνίες και κάνετε αισθητή την παρουσία σας στα τέρατα. Μόλις έρθουν τρέχοντας, τινάξτε τους με το Remote Control. Μόλις βγείτε από την τρύπα θα είστε σε ένα υπόγειο. Δεν έχετε ξεμπερδέψει με τα σκληρά τέρατα ακόμα. Θα πρέπει να κλείσετε τις δύο πόρτες για να μην έρχονται συνέχεια εξωγήινοι. Μπείτε στην επόμενη τρύπα για να σκοτώσετε τους υπόλοιπους από τους 8 εξωγήινους και 3 νεογέννητα που προσπαθούν να μοιάσουν στις μαμάδες τους!

Μόλις βρείτε τη σκάλα που οδηγεί επάνω, θα έχετε ξεμπερδέψει. Περιμένετε να ανοίξει το κάλυμμα ο engineer για να μπορέσετε να βγείτε έξω. Ακούστε τους στρατιώτες σας και πείτε στον Medic να σας κάνει καλά. Γύρω σας βλέπετε τα αποτελέσματα των εκρήξεων που ακούσατε νωρίτερα. Πάρτε όλη την ομάδα μαζί σας και καθαρίστε τους εξωγήινους. Είναι πολύ πιθανό να πεθάνουν όλοι οι στρατιώτες σας σε αυτή τη μάχη, αλλά δεν πειράζει. Μόλις βρείτε τη SECURED ACCESS πόρτα, διασχίστε την και πάρτε ό,τι βρίσκεται μέσα πριν να βγείτε. Μόλις το κάνετε, θα δείτε ένα παράξενο θέαμα. Ο G-man μιλάει στο κινητό του στο φάρο και οι στρατιώτες θα έχουν παγιδέψει ένα τεράστιο πλάσμα στη γέφυρα. Είστε στο σημείο όπου συναντήσατε το ελικόπτερο του στρατού στο πρώτο Half-Life. Χωρίς καθυστερήσεις, οπλίστε το Grapple και μεταφερθείτε εκεί όπου είναι οι δύο στρατιώτες. Σκοτώστε τους δύο εξωγήινους και πατήστε τον πυροκροτητή για να ανατινάξετε τη γέφυρα. Μόλις το κάνετε, μπείτε στην ανοικτή τώρα σωλήνωση και κατευθυνθείτε ίσια μέχρι να σπάσει...

THE PACKAGE

Με τη βοήθεια του ρεύματος, θα βγείτε σε στερεό έδαφος. Προχωρήστε και θα βρείτε δύο στρατιώτες σας. Προτείνουν επίθεση, γι' αυτό μπείτε μπροστά τους και αρχίστε να τρέχετε. Μόλις φτάσετε σε ένα άνοιγμα, σταματήστε και με το sniper rifle στοχεύστε τον τύπο πίσω από το αυτόματο των 80mm. Μόλις τον σκοτώσετε, επι-



Το ελικόπτερο είναι πιο ωραίο όταν πέφτει...


Πισώπλατα χτύπημα; Why not...

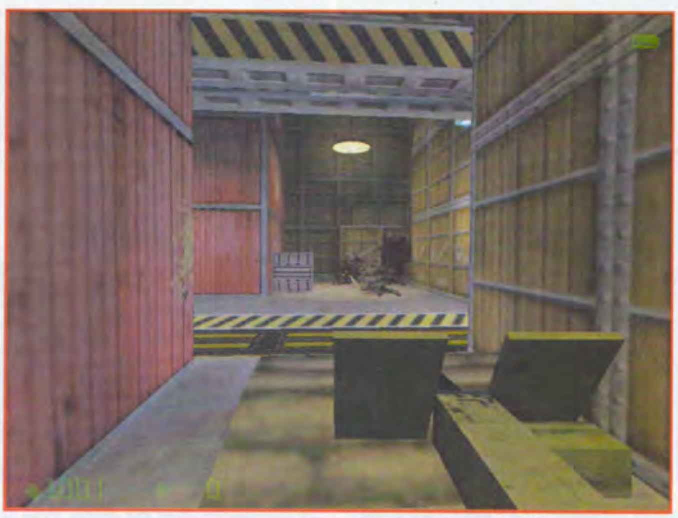
τεθείτε με τους δικούς σας σε ό,τι βλέπετε και πάρτε θέση πίσω από το αυτόματο. Μόλις οι Black Ops επιχειρήσουν να έρθουν από εκεί που ήρθατε, "γαζώστε" τους με το αυτόματο. Προχωρήστε στο φαράγγι μέχρι να φτάσετε σε ένα άλλο άνοιγμα. Εκεί θα δείτε έναν Black Op πάνω σε ένα κτίριο με ένα mortar cannon. Πρόκειται για όπλο που κάνει μεγάλη ζημιά. Αρχίστε να τρέχετε αποφεύγοντας τις βολές του mortar. Κολλήστε στον τοίχο του κτιρίου και τρέξτε δεξιά. Με το sniper rifle πριν να ρίξει τη βολή του, πυροβολήστε τον στο κεφάλι.

Μπείτε στην πόρτα που είναι στα δεξιά. Στη γωνία είναι ένας Black Op που φυλάει έναν ασύρματο. Ακούστε το μήνυμα που λέει ότι οι δικοί σας θα ανοίξουν την πόρτα του bunker. Βγείτε έξω και με το SAW εξολοθρεύστε τους στρατιώτες. Μπείτε στο bunker, πάρτε τα πυρομαχικά και πηδώντας από κιβώτιο σε κιβώτιο μπείτε ανάμεσα στις σωληνώσεις. Στο τέλος ανεβείτε τα σκαλιά και στρίψτε δεξιά για να πάτε στο mortar. Θα πρέπει να διαλύσετε τους τοίχους που προστατεύουν την είσοδο στο κτίριο αριστερά. Θα βγουν μερικοί εξωγήινοι από τη μεγάλη πόρτα, τους οποίους θα πρέπει να εξουδετερώσετε με το mortar. Γυρίστε πίσω στα σκαλιά και τρέξτε αριστερά αυτή τη φορά, για να πάρετε ό,τι υπάρχει στην αποθήκη. Βγείτε εκεί που ήταν το mortar, πέστε στο έδαφος από δίπλα και τρέξτε προς το κτίριο. Μπείτε μέσα από την πόρτα αριστερά. Στρίψτε στη γωνία και καθαρίστε το μεγάλο τέρας όταν παγιδευτεί στην πόρτα. Οταν αποτελειώσετε τους άλλους, βγείτε έξω και ένα ελικόπτερο των Black Ops θα εμφανιστεί. Κρυφτείτε σε μια γωνία και ακούστε τους πυροβολισμούς. Μόλις τελειώσουν, βγείτε έξω και ρίξτε μια ρουκέτα στο ελικόπτερο. Πάρτε ό,τι υπάρχει στην αυλή με το φορτηγό και μέσω της σκάλας ίσια δεξιά ανεβείτε πάνω και μέσω του κιβωτίου πηδήξτε στο πιο ψηλό μέρος. Από κει, βρείτε την κόκκινη πόρτα στο βάθος. Μέσα της έχει έναν διακόπτη πίσω από μια μικρή πόρτα. Τραβήξτε τον κάτω και μετά περάστε στο απέναντι κτίριο μέσω του καλωδίου που τα ενώνει στην ταράτσα.

Μπείτε στο σύστημα κλιματισμού και κατεβείτε κάτω στο parking. Προχωρήστε στο κατώτερο μέρος του parking και σκοτώστε οτιδήποτε υπάρχει εκεί. Ανεβείτε πάνω στο αυτοκίνητο και βρείτε το φρουρό που λέει ότι υπάρχει μια βόμβα. Προχωρήστε μέσα στον αγωγό για να βγείτε από την άλλη μεριά του parking. Ξεφορτωθείτε τους Black Ops και ακούστε τι λέει ο φρουρός πίσω από την κλειστή πόρτα. Τρέξτε αριστερά μέσα στο μικρό γκαράζ και αφού σκοτώσετε τους στρατιώτες, αφοπλίστε την πυρηνική κεφαλή. Γυρίστε πίσω και ο φρουρός θα σας ανοίξει. Θα σας πει ότι πρέπει να βγείτε από το Storage κάτω. Λέει ότι οι Black Ops υπήρχαν ΠΡΙΝ έρθουν οι εξωγήινοι! Πάρτε τα όπλα και κατεβείτε στο Storage...

WORLDS COLLIDE

Με το MP5 ανά χείρας, προχωρήστε μέχρι να βρείτε το μέρος όπου οι Black Ops έχουν το αυτόματο όπλο. Σκοτώστε το χειριστή


Ειδυλλιακό σκηνικό, μη μου πείτε...

και από εκεί τρέξτε προς την κατεύθυνση των κιβωτίων, στρίψτε αριστερά και ανεβείτε τα άλλα κιβώτια. Τρέξτε ίσια και πηδήξτε πάλι κάτω. Από εκεί θα πρέπει να προχωρήσετε αντίθετα από την κατεύθυνση των κιβωτίων. Είναι εύκολο. Προχωρήστε και μόλις δείτε τον Black Op που είναι ένα επίπεδο πιο πάνω από εσάς, πυροβολήστε τον με το sniper rifle. Πάρτε το ασανσέρ και ανεβείτε επάνω. Τρέξτε και μόλις βγείτε στο άνοιγμα σκοτώστε ό,τι βλέπετε κάτω. Μετά, από κιβώτιο σε κιβώτιο, πηδήξτε μέχρι να βρεθείτε στο έδαφος. Στα αριστερά ο φρουρός θα σας ανοίξει την πόρτα. Ακούστε τι έχει να πει για τον τελικό εξωγήινο. Πάρτε ό,τι υπάρχει και κατεβείτε κάτω... Κινηθείτε αντίθετα από τη φορά του ανέμου και μόλις φτάσετε στο μεγάλο δωμάτιο με την τεράστια διαγαλαξιακή πύλη, κοιτάξτε τα δύο όπλα στις πλατφόρμες και το πράσινο οργανικό μέρος πάνω στον πύργο. Γυρίστε στο προηγούμενο δωμάτιο και ανεβείτε με το σκοινί πάνω. Αριστερά είναι μια λίμνη που σας κάνει καλά, αν το χρειάζεστε. Αν τραυματίζεστε, εδώ θα έρχεστε. Τρέξτε στην αριστερή πλατφόρμα και περιμένετε να έρθει το τέρας. Μόλις βγει, ρίξτε του στο αριστερό μάτι και τρέξτε στη δεξιά πλατφόρμα για να του ρίξετε από εκεί στο δεξί. Μόλις η κοιλιά του ανοίξει, οπλίστε το SAW και πυροβολήστε μέσα της στην κόκκινη μπάλα. Οταν ουρλιάζει πάει να πει ότι την πετύχατε. Μόλις βγει ο εξωγήινος, ρίξτε του μια χειροβομβίδα για να τον ξεφορτωθείτε. Θα πρέπει να επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία 3-5 φορές, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας. Οταν η πλατφόρμα καταρρεύσει, απλώς χρησιμοποιήστε το Grapple για να περάσετε απέναντι.

Μόλις τελειώσετε, θα έρθει ή ώρα να γνωρίσετε τον G-man που θα σας δείξει ότι -δυστυχώς- όλα μπορούν να ..."κουκουλωθούν" από την κυβέρνηση...

PC

LIBROCOM 2002, Θεσσαλονίκη, ΒΟΥΛΓΑΡΗ 66 **τη** e-mail: librocom@hol.gr / www.librocom.gr

ΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

αποκτήστε την ΤΩΡΑ



ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002 "millenium" edition

Το best-seller της Ελληνικής αγοράς πλήρως ανανεωμένο υποδέχεται τη νέα χιλιετία, ενημερωμένο με τα τελευταία γεγονότα και εμπλουτισμένο με τρισδιάστατους χάρτες και τις πιο εξελιγμένες μηχανές αναζήτησης (ανά θέμα, ανά κατηγορία, με χρονολογικά και λεκτικά κριτήρια, με ανορθόγραφη αναζήτηση). 25.000 σελίδες ζωντανά στην οθόνη σας, πάντα επίκαιρες με την συνεχή ανανέωσή τους μέσω Internet.

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟΣ ΑΤΛΑΣ

Η πιο πετυχημένη ελληνική απόπειρα μετατροπής της οθόνης κάθε υπολογιστή σε παράθυρο με θέα όλο το κόσμο. Τρισδιάστατοι και δισδιάστατοι χάρτες, χιλιάδες πληροφορίες, 120.000 τοπωνύμια, άπειρες φωτογραφίες και λεπτομερή οικονομικά, ιστορικά και δημογραφικά στοιχεία, συνθέτουν τον πληρέστερο ελληνικό Παγκόσμιο Γεωγραφικό Άτλαντα. Με το τρισδιάστατο ψηφιακό μοντέλο εδάφους όλου του κόσμου σας προσφέρει μία μοναδική εμπειρία. Μία παγκόσμια πρωτοτυπία από ένα εξ' ολοκλήρου ελληνικό επίτευγμα.

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ Δημοτικού - Γυμνασίου

Συνδιάζοντας ήχο και κίνηση, η Εγκυκλοπαίδεια Μαθηματικών περιέχει εκφωνήσεις και animations για την πλήρη κατανόηση των ασκήσεων από τον μαθητή και του παρέχει χιλιάδες ασκήσεις και παραδείγματα, πλαισιωμένα με όλη την διδακτική ύλη του δημοτικού και του γυμνασίου.

Το ΜΕΓΑΛΟ ΛΕΞΙΚΟ της ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

100.000 λήμματα, 3.000.000 λέξεις, 20.000 δάνεια και νεολογισμοί, πίνακες γραμματικής όλων των ρημάτων, ουσιαστικών και επιθέτων, αντίθετα και συνώνυμα, ερμηνείες παροιμιών και ειδικών φράσεων, ετυμολογία-ιστορία των λέξεων και ανάπτυξη επιστημονικών όρων, αποτελούν το πνευματικό δημιούργημα ενός επιτελείου φιλολόγων καθηγητών και ειδικών επιστημόνων που δημιούργησαν ένα πακέτο για Έλληνες που επιθυμούν να μιλούν Ελληνικά.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Όλη η Ελληνική Μυθολογία, με δυνατότητα αυτόματης αφήγησης του 90% των θεμάτων διάρκειας 25 ωρών και με την χιουμοριστική πινελιά του Νίκου Μαρουλάκη μέσα από κινούμενα σχέδια διάρκειας 1 ώρας. Κυκλοφορεί σε δύο διαφορετικά CD-ROM, ένα στην Ελληνική και ένα στην Αγγλική γλώσσα.

Τα προϊόντα της LIBROCOM 2002 θα τα βρείτε πανελλαδικά στα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία και στις μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων Η/Υ

ΔΙΑΝΟΜΗ: AUTOGRAPH MERCHANDISING Ε.Π.Ε. / ΤΗΛ:2116003-5, FAX:2287430, e-mail:autograf@acci.gr

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ο,τι και να λέτε, ένα είναι το παιχνίδι: Ultima 9! Ειλικρινά, δεν καταλαβαίνω όλους όσοι κατακρίνουν το παιχνίδι στο Internet, λέγοντας ότι προδίδει τις αρχές των Ultima, όπως αυτές καθιερώθηκαν κυρίως με την κυκλοφορία του Ultima 4. Η όλη υπόθεση ηχεί ως ιδεοληψία. Προσωπικά, θεωρώ το παιχνίδι αυτό "το κάτι άλλο". Το σενάριό του είναι σχεδόν τέλεια σχεδιασμένο, τα γραφικά του δεν παίζονται με τίποτα και δεν υπάρχει κάτι για να συγκριθεί με τη δράση του. Πρέπει κάποιος να παίξει το παιχνίδι και να το προχωρήσει από το Buccaneer's Den και μετά για να μπορέσει να αντιληφθεί τη λεπτομέρεια με την οποία έχουν σχεδιαστεί τα πάντα. Τι άλλο να πω, μόλις το βρείτε, αγοράστε το και αρχίστε να το παίζετε αμέσως. Η απόλυτη έννοια της ψυχαγωγίας. Φυσικά, με την προϋπόθεση ότι δεν θα έχετε κάποιο πρόβλημα τρέχοντάς το.

ULTIMA 9 ASCENSION

Σύμφωνα με τις νεότερες πληροφορίες που έχω, όταν διαβάζετε αυτό το τεύχος το παιχνίδι πρέπει να έχει κυκλοφορήσει στην Αγγλία, άρα φυσιολογικά πρέπει να έχει έρθει και στην Ελλάδα.

Ανεξάρτητα όμως από το αν έχει κυκλοφορήσει κανονικά στη χώρα μας ή όχι, αποφάσισα στο τεύχος αυτό να σας παρουσιάσω μία σειρά στοιχείων που αφορούν στη δράση του παιχνιδιού. Οσοι λοιπόν ενδιαφέρεστε για το Ultima 9 και σκοπεύετε να το παίξετε, διαβάστε προσεκτικά τα παρακάτω.



Τα spells του πρώτου κύκλου.

BUGS

Εχω διαβάσει στα newsgroups στο Internet πάρα πολλές αναφορές για bugs του παιχνιδιού. Προσωπικά δεν έχω βρει κανένα από όλα αυτά. Το γράφω με κάθε ειλικρίνεια και θέλω να με πιστέψετε. Από την άλλη μεριά, όμως, παίζοντας εντατικά και έχοντας ήδη συμπληρώσει το 85% του παιχνιδιού, έχω έρθει αντιμέτωπος με μία σειρά προβλημάτων για τα οποία δεν έχω διαβάσει πουθενά τίποτα, δεν έχω δει να γίνεται καμία αναφορά σε αυτά, και προσωπικά τα θεωρώ bugs, έστω και μικρότερης σημασίας. Χρησιμοποιώντας αυτό τον όρο, εννοώ ότι μπορεί μεν αυτά να μην αποτελούν εμπόδια για το χρήστη στο να τελειώσει κανονικά το παιχνίδι, αυτό όμως δεν σημαίνει και ότι δεν αποτελούν προβλήματα.

Το πρώτο και πιο σημαντικό πρόβλημα που αντιμετώπισα έχει να κάνει με τις πόρτες των διάφορων καταστημάτων των πόλεων του παιχνιδιού (αναφορά σ' αυτό έκανα και στο προηγούμενο "Adventure SOS"). Κανονικά, στο παιχνίδι, όταν ο χρήστης ανοίγει μία πόρτα για να μπει ή να βγει από ένα κατάστημα, αυτή κλείνει αυτόματα, μόνη της μετά μερικά δευτερόλεπτα. Εκεί λοιπόν που είχα συμπληρώσει το 40% του παιχνιδιού (για τους δύσπιστους αναφέρω ότι το πόσο τοις εκατό έχει ολοκληρώσει κάποιος βγαίνει από το πόσες από τις οκτώ shrines έχει αποκαταστήσει), έντρομος διαπίστωσα ότι οι πόρτες των καταστημάτων παρέμεναν ανοικτές και ότι οι καταστηματάρχες την είχαν κοπανήσει και είχαν βγει στους δρόμους! Το μεγαλύτερο πρόβλημα παρουσιαζόταν στην Britain, όπου όλοι είχαν φύγει από τα καταστήματά τους. Με τα χίλια ζόρια, γύρισα πίσω στα καταστήματά τους τη σύζυγο του σιδερά (πουλά όπλα) και αυτόν που πουλά τόξα αλλά και εκπαιδεύει σε αυτά - δεν θυμάμαι τα ονόματά τους. Τα καταστήματά τους ήταν ισόγεια και, στεκόμενος μπροστά τους, τους άλλαζα πορεία, έτσι ώστε σιγά σιγά να τους επαναφέρω σε αυτά. Εξακολουθούσα να αντιμετωπίζω πρόβλημα με αυτόν που πουλά τα διάφορα αντικείμενα (που όμως δεν αποτελεί καθοριστικό στοιχείο για την εξέλιξη του παιχνιδιού) και με τον κοσμηματοπώλη. Αυτοί, για να βγουν από το κατάστημά τους, κατέβηκαν μία σειρά από σκαλοπάτια, τα οποία μετά αρνιόντουσαν να ανεβούν! Ετσι, ήταν αδύνατον να τους οδηγήσω πίσω στα μαγαζιά τους. Ο κοσμηματοπώλης όμως είναι απαραίτητος, γιατί μόνο αυτός "κόβει" τις ειδικές πέτρες που απαιτούνται προκειμένου να αποκατασταθεί η λειτουργία των φάρων που υπάρχουν στην Britannia. Ετσι, υποχρεώθηκα να ξαναρχίσω εκ νέου το παιχνίδι, σας συνιστώ δε ανεπιφύλακτα, όταν φεύγετε



Για να μάθετε ένα spell, πρέπει σε ένα binding circle να ανάψετε τα 5 κεριά, μετά να τοποθετήσετε στο κέντρο του το αντίστοιχο scroll, πάνω του να βάλετε τα απαιτούμενα συστατικά (reagents) και, τέλος, να πείτε (πληκτρολογήσετε) την αντίστοιχη φράση. Εδώ μαθαίνετε το spell Fireball.

από κάποιο μαγαζί, να κλείνετε την πόρτα του για κάθε ενδεχόμενο. Πρέπει όμως να τονίσω ότι τη δεύτερη φορά που έπαιξα το παιχνίδι δεν αντιμετώπισα κανένα παρόμοιο πρόβλημα. Η πραγματική αιτία αυτής της κατάστασης εξακολουθεί να παραμένει μυστήριο, τουλάχιστον για μένα.

Ενα δεύτερο πρόβλημα που συνάντησα αφορά στο περίφημο karma, πότε δηλαδή το παίρνεις και πότε όχι, καθώς και γιατί συμβαίνει αυτό. Το karma εξαρτάται από το αν κάποιος κάνει καλές ή κακές πράξεις, γεγονός που έχει άμεσο αποτέλεσμα στο συνολικό mana του. Με πιο απλά λόγια, στο Ultima 9 το συνολικό mana εξαρτάται από τους πόντους karma που έχει συγκεντρώσει κάποιος συνολικά. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι karma θα χάσει κάποιος αν επιτεθεί σε φρουρούς, αν επιτεθεί σε αθώους, αν σκοτώσει οποιονδήποτε από τους 6 συντρόφους του που ελέγχονται από τον Guardian (και τους οποίους θα συναντήσει υπό τη μορφή Wyrmguards λίγο πριν να πάρει το αντίστοιχο Glyph από τη βάση κάθε column), αν δεν δώσει χρήματα στο ζητιάνο στην Britain, αν σκοτώσει τη βασίλισσα των Gargoyles, αν ελευθερώσει τη δουλέμπορο Montego στην περιοχή Wrong, αν δεν ελευθερώσει τον Bane και τον αφήσει να πεθάνει και, τέλος, αν συμφωνήσει με την πρόταση της Talornia αντί να τη σκοτώσει (αν και εγώ στη συγκεκριμένη περίπτωση πέθανα).



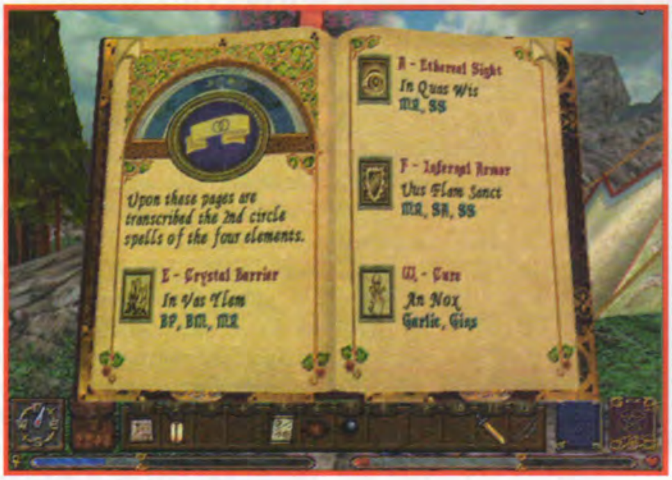
Μπροστά σε ένα από τα 8 columns που δημιούργησε ο Guardian για να εξουδετερώσει τη θετική ενέργεια των αντίστοιχων shrines.

Karma πόντους κερδίζει κάποιος από μία σειρά δραστηριοτήτων, οι πιο σημαντικοί από τους οποίους είναι οι 10 πόντοι για κάθε επίπεδο Intelligence που ανεβαίνει (δηλαδή συνολικά 40) και οι 10 πόντοι για κάθε shrine που αποκαθιστά (δηλαδή συνολικά 80). Από εδώ και πέρα υπάρχουν περίπου 65-66 ακόμη πόντοι karma που πρέπει να κερδίσει ο παίκτης. Οταν κερδίζει κάποιον πόντο karma από κάποια πράξη του, ακούγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος. Ε, το πρόβλημά μου είναι ότι, αν και κάνω μερικούς πόντους karma (τους οποίους τους ξέρω από διάφορες πληροφορίες), είναι αδύνατον να τους πάρω. Τι φταίει γι' αυτό δεν ξέρω, και έτσι δεν μπορώ να σας πω.

Το τελευταίο μου πρόβλημα ήταν -και είναι- το spell του πρώτου κύκλου SUMMON REAGENTS. Σύμφωνα με αυτόν λοιπόν, ανάλογα με το έδαφος στο οποίο στέκεται κάποιος όταν κάνει cast το spell, παίρνει και τα αντίστοιχα reagents. Ετσι, αν στέκεται σε γρασίδι, θα πάρει τα Blood Moss ή Garlic ή Ginseng ή Spider Silk. Αν στέκεται σε χώμα, θα πάρει τα Blood Moss ή Garlic ή Ginseng. Αν στέκεται σε δάσος, θα πάρει τα Spider Silk ή Nightshade ή Blood Moss ή Garlic ή Ginseng. Αν στέκεται σε άμμο, θα πάρει το Black Pearl. Αν στέκεται σε βράχο, θα πάρει το Sulphurous Ash. Αν στέκεται σε λάβα, θα πάρει το Sulphurous Ash. Αν στέκεται σε αλμυρό νερό (θάλασσα), θα πάρει το Black Pearl. Αν στέκεται σε βάλτο, θα πάρει τα Spider Silk ή Blood Moss ή Mandrake Root. Τέλος, αν στέκεται οπουδήποτε αλλού, θα πάρει τα Blood Moss ή Garlic ή Ginseng ή Spider Silk. Το δικό μου πρόβλημα είναι ότι, όπου και αν κάνω cast το spell αυτό, πάντα παίρνω το Black Pearl. Για μία φορά ακόμη, δεν ξέρω γιατί συμβαίνει αυτό. Το συγκεκριμένο πρόβλημα είναι σημαντικό, καθώς τα δύο πιο πολύτιμα συστατικά, τα Mandrake Root και Nightshade, είναι δυσεύρετα στο πρώτο 40% περίπου του παιχνιδιού. Χωρίς τα συστατικά αυτά, με τα άλλα έξι συστατικά τα οποία πουλάνε τα ειδικά καταστήματα, είναι αδύνατον να φτιάξει κανείς τα spells του δεύτερου και του τρίτου κύκλου, αν και θα κατέχει την αντίστοιχη γνώση και μαγεία.

ΤΟ ΒΑΣΙΚΟΤΕΡΟ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οπως έχω ήδη επισημάνει και στο review που έκανα στο παιχνίδι, θεωρώ πολύ μεγάλο πρόβλημα το γεγονός ότι δεν μπορεί να δει κάποιος μία σειρά πολύ χρήσιμων πληροφοριών, όπως πόσους ακριβώς πόντους είναι η επιθετική του ικανότητα, η αμυντική του ικανότητα (αυτές οι δύο πληροφορίες εμφανίζονται με τη μορφή ειδικών bars στο πάνω μέρος της οθόνης), ποιες είναι οι μαγικές ιδιότητες των ειδικών αντικειμένων (artifacts) που θα βρει, αλλά και πόσους ακριβώς



Τα spells του δεύτερου κύκλου.



Στον καταυλισμό των τσιγγάνων μετά την "επιδρομή" του Blackthorn.



Πάνω στο καράβι της Raven, διαλέγοντας προορισμό.

πόντους έχουν τα διάφορα όπλα που μαζεύει ή βλέπει να πουλιούνται στα διάφορα καταστήματα. Επίσης, δεν μπορεί να ξέρει κάθε στιγμή πόσο είναι το maximum mana (karma) που έχει. Αυτό διότι, ανοίγοντας το Journal και επιλέγοντας το menu Vitals, θα δει μόνο πόση ποσότητα έχει τη συγκεκριμένη στιγμή - εκτός και αν, φυσικά, το mana του είναι πλήρες. Ετσι, π.χ., δεν δείχνει ότι ο χρήστης έχει 60 από τα 77 ή 85 από τα 123, αλλά μόνο ότι έχει 60 ή 85 αντίστοιχα. Στην περίπτωση αυτή, μόνο αν ο χρήστης κοιμηθεί σωστά σε κάποιο κρεβάτι, πιει ένα Restore Mana Potion ή πιει από ένα mana fountain, μπορεί να δει πόσο ακριβώς είναι το συνολικό του mana (karma).

Για το λόγο αυτό, αποφάσισα να σας δώσω μία σειρά πολύτιμων στοιχείων σχετικά με τα όπλα και τα εξαρτήματα μίας πλήρους πανοπλίας που θα συναντήσετε μέσα στο παιχνίδι. Μέσα στις παρενθέσεις θα βλέπετε ένα αριθμό που για τα μεν όπλα δείχνει πόσο damage κάνουν, για τα δε εξαρτήματα των πανοπλιών δείχνει πόση αμυντική προστασία προσφέρουν. Ολα τα στοιχεία που ακολουθούν είναι πρωτότυπα, δεν έχουν δημοσιευθεί πουθενά, απ' ό,τι ξέρω, στο Internet. Μη με ρωτήσετε όμως πού και πώς τα βρήκα. Πρόκειται για ένα μαγικό μυστικό της αδελφότητας των ξεφωνημένων ιπποτών στην οποία ανήκει και η αφεντιά μου.

Εχουμε και λέμε λοιπόν...

ΕΙΔΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ (ARTIFACTS)

Helm of Radiance (2): Φωτίζει όπως ακριβώς αν είχατε κάνει το Light spell.

Chest of the Troll (5): Περίπου κάθε 10 δευτερόλεπτα αποκαθιστά και από ένα χαμένο hit point.

Arms of the Magic (3): Οταν τα φοράτε, το κόστος σε mana για κάθε spell που κάνετε μειώνεται περίπου κατά 3/4. (Αφορά στα λεγόμενα στιγμιαία spells και όχι σε αυτά που έχουν διάρκεια, όπως το Light.)

Gauntlets of Fury (3): Φορώντας τα, προσθέτετε 5 πόντους damage σε κάθε κτύπημά σας.

Leggings of Sentri (2): Φορώντας τα, πηδάτε με απόλυτη επιτυχία ακόμη και σε απόσταση που ο κέρσορας είναι "κίτρινος", όταν δηλαδή υπό κανονικές συνθήκες αυτό είναι αμφίβολο.

Swamp Boots (2): Φορώντας τες, περπατάτε σε εδάφη που κανονικά σας "δηλητηριάζουν", όπως είναι οι βάλτοι, χωρίς κανένα πρόβλημα.

Boots of Levitation (1): Οι μπότες αυτές λειτουργούν μόνο στην Ambrosia και σας βοηθούν να περπατάτε στον αέρα! Για να τις ενεργοποιήσετε, πατάτε το πλήκτρο space bar (jump), στρέφετε το ποντίκι σας προς τα πάνω ή προς τα κάτω και κινείσθε κανονικά στην αντίστοιχη κατεύθυνση.

ΠΑΝΟΠΛΙΕΣ

Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά οκτώ διαφορετικά σετ πανοπλιών. Κάθε πλήρης εξοπλισμός πανοπλίας αποτελείται από 6 διαφορετικά τμήματα, τα: Helm, Chest, Arms, Gauntlets, Leggings και Boots. Σημειώστε ότι δεν είναι υποχρεωτικό να φορέσετε ένα πλήρες και ομοιόμορφο σετ πανοπλίας. Ετσι, μπορείτε να φοράτε ένα plate helm, με ένα blackrock chest, ένα bone arms κ.λπ. Ο πλήρης πίνακας των 8 διαφορετικών σετ πανοπλιών έχει ως εξής:

AVATAR TUNIC: 1
AVATAR ARMS: 1
AVATAR GLOVES: 1
AVATAR LEGGINGS: 1
AVATAR BOOTS: 1

Σημείωση: Η στολή του Avatar δεν έχει κράνος (helm).

LEATHER CAP: 2
LEATHER CHEST: 5
LEATHER ARMS: 2
LEATHER GAUNTLETS: 1
LEATHER LEGGINGS: 2
LEATHER BOOTS: 3
CHAIN COIF: 3
CHAIN CHEST: 8
CHAIN ARMS: 4
CHAIN GAUNTLETS: 3
CHAIN LEGGINGS: 4
CHAIN BOOTS: 3
PLATE HELM: 6
PLATE CHEST: 18
PLATE ARMS: 11
PLATE GAUNTLETS: 6
PLATE LEGGINGS: 8
PLATE BOOTS: 6
BONE HELM: 2
BONE CHEST: 15
BONE ARMS: 8
BONE GAUNTLETS: 4
BONE LEGGINGS: 7
BONE BOOTS: 5
PIRATE (Raven's Choice) SHIRT: 6
PIRATE (Raven's Choice) ARMS: 4
PIRATE (Raven's Choice) GAUNTLETS: 2
PIRATE (Raven's Choice) LEGGINGS: 2
PIRATE (Raven's Choice) BOOTS: 3

Σημείωση: Η στολή τουπειρατή δεν έχει κράνος (helm).

WYRNGUARD HELM: 4
WYRNGUARD CHEST: 5
WYRNGUARD ARMS: 6
WYRNGUARD GAUNTLETS: 4
WYRNGUARD LEGGINGS: 5
WYRNGUARD BOOTS: 4
BLACKROCK HELM: 9
BLACKROCK CHEST: 25
BLACKROCK ARMS: 14
BLACKROCK GAUNTLETS: 8
BLACKROCK LEGGINGS: 10
BLACKROCK BOOTS: 9



Η είσοδος των ορυχείων.

ΑΣΠΙΔΕΣ

Medium Round Shield: 5-8
Steel Buckler: 1-4
Kite Shield: 7-10
Small Shield: 3-6
Kiran Shield: 2-4
Mage Shield: 3-5

Σημείωση: Οταν κρατάτε την Kiran Shield, αυτή προσθέτει 5 πόντους στο maximum mana σας, ενώ, όταν κρατάτε τη Mage Shield, αυτή απορροφά το 20% από κάθε μαγική επίθεση που σας γίνεται.

ΟΠΛΑ ΕΝΟΣ ΧΕΡΙΟΥ

Broadsword: 35-45
Cutlass: 23-27
Hand Axe: 4-10
Long Sword: 40-60
Mace: 5-11
Scimitar: 15-25
Short Sword: 1-5
Spiked Club: 3-7
Blackrock Sword: 90-110
Flaming Sword: 45-55
Frost Sword: 40-60
Glass Sword: 500
Gringolet: 35-65

ΟΠΛΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΩΝ

Battle Axe: 40-50
Claymore: 50-60
Scythe: 65-95
Two-Handed Axe: 20-30
Two-Handed Sword: 55-75
War Hammer: 25-35
Lighting Sword: 80-90

ΚΟΝΤΑΡΙΑ

Bladed Staff: 45-65
Dum-Dum: 20-40
Gnarled Staff: 8-12
Halberd: 55-85
Sheperd's Crook: 30-40
Staff: 1-9
Crook of Charming: 60-80
Gargoyle Staff: 30-40
Staff of the Dead: 50-70

ΤΟΞΑ

Novice Bow: 1-6
Target Bow: 10-15
Longbow: 20-25
Siege Bow: 30-35
Iolo's Bow: 45-50
War Bow of Blood: 60-70
Fire Arrow: 30
Mana Arrow: 45

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΕΛΕΤΟΥΡΓΙΕΣ

Στο παιχνίδι θα μάθετε 9 συνολικά rituals. Αυτά είναι τα εξής:

1. Ritual of Binding: Το μαθαίνετε από τον Altomar στην Britain.

2. Ritual of Sanctification: Το μαθαίνετε όταν κάνετε meditate τη Shrine of Compassion.

3. Ritual of Restoration: Το μαθαίνετε από τη Mariah όταν τη συναντήσετε στο υπόγειό της στο Moonglow, ακριβώς πριν να πάρετε τη Mage Shield. Εννοείται ότι δεν πρέπει να την έχετε σκοτώσει πιο πριν, όταν τη συναντήσετε στα dungeons του Deceit ως Wyrn-Guard, λίγο προτού πάρετε το Glyph of Honesty.

4. Ritual of Return: Το μαθαίνετε από τον Nico, μόλις τον ελευθερώσετε σκοτώνοντας τον Raxos στο Minoc & Cove.

5. Ritual of Spirit Speak: Το μαθαίνετε από τη Myrea, τη Shrine Keeper, κοντά στη Shrine of Honor.

6. Ritual to Reunite Body & Spirit: Το μαθαίνετε από το πνεύμα του Shamino, όταν επισκεφθείτε κάποιο από τα αγάλματα μέσω των οποίων σας μιλά.

7. Ritual to Summon Piros: Το μαθαίνετε από τον Malchir στο Well of Souls, τον οποίο καλεί ο Shamino.

8. Ritual to Construct the Barrier of Life: Το μαθαίνετε από το βιβλίο Codex of Ultimate Wisdom.

9. Ritual of Armageddon: Το μαθαίνετε από το βιβλίο Codex of Ultimate Wisdom.

Τελειώνοντας την αναφορά αυτή σε μερικά από τα πιο βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, δεν είναι δυνατόν να μην αναφερθώ και στα διάφορα potions που θα μαζεύετε. Και εδώ το παιχνίδι δεν ξεκαθαρίζει με κάποιο άμεσο τρόπο τι κάνει καθένα από αυτά τα potions, αλλά την πληροφορία αυτή πρέπει να την πάρετε διαβάζοντας κάποιο βιβλίο. (Γι' αυτό πρέπει να διαβάζετε όλα τα βιβλία που συναντάτε.) Εχουμε λοιπόν:

Red Potion: Θεραπεύει από όλων των ειδών τα "δηλητήρια" (Cure).

Yellow Potion: Θεραπεύει τις πληγές σας, αποκαθιστώντας την υγεία σας (Heal).

Blue Potion: Παρέχει επιπλέον αναπνοή κάτω από τη θάλασσα (Water Breathing).

Orange Potion: Αναπληρώνει τη χαμένη μαγική σας ενέργεια (Mana Recovery).

Green Potion: Δηλητηριάζει όποιον το πιει (Poison).

Purple Potion: Παρέχει μαγική προστασία κατά τη διάρκεια μάχης (Invulnerability).

White Potion: Δημιουργεί μία ασπίδα φωτιάς (Infernal Armor).

Black Potion: Σας καθιστά αόρατους για κάποιο χρονικό διάστημα (Invisibility).

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC



Στις αποβάθρες του Buccaneer's Den.

ΟΠΛΑ

Σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι να ξέρετε πού θα βρείτε κάθε εκπαιδευτή (trainer) για τα όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Τα όπλα αυτά είναι οι γροθιές (fists), όπλα ενός χεριού, όπλα δύο χεριών, κοντάρια (staff) και τόξα. Εδώ σημειώστε ότι σε καθένα από τα πιο πάνω όπλα μπορείτε να φτάσετε μέχρι και το 4ο επίπεδο, ενώ, ξεκινώντας το παιχνίδι, είστε σε όλα στο πρώτο επίπεδο. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ	ΚΟΣΤΟΣ
ΓΡΟΘΙΕΣ			
Level 2	Buccaneer's Den	Phineus	300
Level 3	Buccaneer's Den	Phineus	2.000
Level 4	Buccaneer's Den	Phineus	5.000
ΟΠΛΑ ΕΝΟΣ ΧΕΡΙΟΥ			
Level 2	Lord British's Castle	Keller	300
Level 3	Valoria	Old Jak	2.000
Level 4	Serpent's Hold	Lyssa	τζάμπα
ΟΠΛΑ ΔΥΟ ΧΕΡΙΩΝ			
Level 2	Moonglow	Duncan	τσάμπα
Level 3	Moonglow	Duncan	2.500
Level 4	Underwater City	Lyssa	τζάμπα
ΚΟΝΤΑΡΙΑ			
Level 2	Paws	Peg Leg Joe	250
Level 3	Trinsic	Raphael	2.000
Level 4	NW του Yew	Bakura	Britannia Star
ΤΟΞΑ			
Level 2	Britain	Leon	300
Level 3	Yew	Raleigh	2.000
Level 4	Iolo's House	Iolo	τζάμπα

Η ΚΑΘΟΛΙΚΗ ΚΡΙΣΗ ΤΩΝ COMPUTER GAMES

Εχουν ξεπεραστεί οι κλασικές κατηγορίες παιχνιδιών;

Το μήνα που πέρασε δόθηκε στη δημοσιότητα μία πολύ σημαντική ομιλία, την οποία πραγματοποίησε ένα ηγετικό στέλεχος της Microsoft στην Game Development Conference στο San Jose της Καλιφόρνια σχετικά με τις εξελίξεις στα computer games. Δυστυχώς, η ομιλία αυτή δεν έτυχε της ανάλογης προσοχής από το διεθνή Τύπο. Ο ομιλητής (δεν συγκράτησα το όνομά του) έκανε μία σειρά από πολύ σημαντικές, κατά τη γνώμη μου, επισημάνσεις, οι οποίες όχι μόνο αφορούν στις γενικότερες εξελίξεις στο χώρο των computer games, αλλά και αφήνουν να διαφανούν τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο χώρος.

Στην ομιλία του στελέχους της Microsoft επιγραμματικά αναφέρθηκαν τα εξής:

➤ Ολες οι κλασικές κατηγορίες των παιχνιδιών έχουν πια σχεδόν ξεπεραστεί.

➤ Ο μέσος όρος της ηλικίας των gamers έχει "πέσει" σημαντικά.

➤ Στην Ευρώπη παρατηρείται μία σημαντική αύξηση των gamers.

➤ Οι Ευρωπαίοι προτιμούν άλλα είδη παιχνιδιών από τους Αμερικανούς.

Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί για να παρουσιάσω ολόκληρο το κείμενο της ομιλίας του. Επειδή όμως όλα αυτά δεν τα λέει κάποιος τυχαίος, αλλά ένα από τα ανώτατα στελέχη της Microsoft, ας πάρουμε μία μία τις διαπιστώσεις του και ας προσπαθήσουμε να τις αναλύσουμε.

Η πρώτη και πολύ σημαντική διαπίστωση είναι το ότι "Ολες οι κλασικές κατηγορίες των παιχνιδιών έχουν πια σχεδόν ξεπεραστεί". Καταρχήν, χαίρομαι γιατί, έστω και έμμεσα, δικαιώνομαι για τις απόψεις που εκφράζω από τη στήλη αυτή, όπου από την πρώτη στιγμή υποστήριξα ότι αυτό που παρουσιάστηκε ως κρίση των adventure games είναι τελικά κρίση ολόκληρου του χώρου των computer games. Βρισκόμαστε, δηλαδή, μπροστά σε μία γενικευμένη κρίση των παιχνιδιών στο χώρο των υπολογιστών και των εταιριών που τα παράγουν. Αυτό το υποστήριξα ερχόμενος σε αντίθεση με όλα τα αμερικανικά περιοδικά, αλλά και με τα πιο σημαντικά gaming sites στο Internet. Τώρα πια, σιγά σιγά, ο ένας μετά τον άλλο αρχίζουν να λένε αυτό που έχω γράψει στις στήλες του περιοδικού εδώ και δύο χρόνια περίπου! Δεν λέω, αισθάνομαι κάποια χαρά για την επιβεβαίωση των θέσεών μου, μη νομίσετε όμως ότι έχω καβαλήσει κανένα καλάμι. Παρ' όλα αυτά, δεν συμφωνώ με τη διαπίστωση αυτή, έτσι όπως εκφράζεται, και αυτό για διάφορους λόγους. Πρώτα απ' όλα, η τάση για εξαφάνιση των κλασικών κατηγοριών δεν ήρθε από μόνη της, αλλά προέκυψε μέσα από τα αδιέξοδα των εταιριών παραγωγής, οι οποίες αδυνατούσαν να δώσουν νέες και δημιουργικές ιδέες στο χώρο. Ετσι, τι έμενε; Να προσπαθήσουν να "ανακατέψουν" τις κατηγορίες και να παρουσιάσουν το ανακάτεμα αυτό σαν κάτι το νέο στο χώρο. Διαφωνώ επίσης με το τελεσίδικο της "εξαφάνισης" των κατηγοριών, όπως εμφανίζεται από τη συγκεκριμένη έκφρασή του. Εχει ακόμη να κυλήσει πάρα πολύ νερό στο αυλάκι των computer games μέχρι να οριστικοποιηθεί κάτι τέτοιο. Ισως μετά 2-3 χρόνια να μπορέσουμε να μιλήσουμε με μεγαλύτερη σαφήνεια για σχετικές εξελίξεις, τώρα όμως είναι πάρα πολύ νωρίς για τέτοιου απόλυτου χαρακτήρα διαπιστώσεις. Ασε που μπορεί ως ένα βαθμό να δημιουργηθούν ενδιάμεσες κατηγορίες (π.χ. arcade-adventures, action-adventures, strategy-RPGs κ.λπ.). Δεν μπορώ όμως να καταλάβω πώς είναι δυνατόν να καταργηθούν οι πιο "καθαρές" κατηγορίες παιχνιδιών όπως τα flight simulations, τα sport games/simulations, τα wargames, τα card ή puzzle games κ.λη. Προσωπικά, εκτιμώ ότι, σε όσο βάθος χρόνου μπορούμε να δούμε και να μιλάμε για εξελίξεις στα computer games, τα πιο πάνω είδη παιχνιδιών θα συνεχίζουν να κυκλοφορούν κανονικά. Αλλά και πάντοτε θα υπάρχει τάση και ανάγκη για "καθαρά" ac-



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

tion ή strategy ή CRPG, πέρα από τις οποιοσδήποτε προσμείξεις ή νέες κατηγορίες που μπορούν να αναδειχθούν. Παραδέχομαι ότι το πρόβλημα με τα κλασικά adventure games είναι τεράστιο. Ως η πιο κλασική από όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών, βασίλεψε απόλυτα για περίπου 15 χρόνια. Τώρα, όμως, τα παραδοσιακά adventure games αντιμετωπίζουν πρόβλημα επιβίωσης. Σε ένα από τα επόμενα άρθρα θα αναφερθώ σε προσπάθειες που γίνονται για να αποσαφηνιστούν κάπως οι χρησιμοποιούμενοι όροι - το πρόβλημα αυτό υπάρχει πια και σε άλλους χώρους, εκτός των adventure games: Τι είναι και τι θεωρείται στις μέρες μας CRPG, τι είναι και τι χαρακτηρίζει ένα strategy game;



Η δεύτερη διαπίστωση του ομιλητή έχει να κάνει με το γεγονός ότι ο μέσος όρος των gamers μειώνεται συνεχώς. Αδιαμφισβήτητο γεγονός, αφού τώρα πια στο χώρο των υπολογιστών περνάνε μαζικά τα παιδιά και οι νέοι, από ηλικίες 7-8 και πάνω. Τι μας λέει όμως αυτό; Οτι δηλαδή τα παιδιά προτιμούν τα action games; Μια τέτοια άποψη αποτελεί καθαρό λογικό άλμα. Ολες οι κοινωνιολογικές μελέτες προτείνουν να δίνουμε στα παιδιά δημιουργικά παιχνίδια. Σαφώς και θα παίξει κάποιος και arcade ή action τίτλους. Δεν γίνεται διαφορετικά. Αλλο όμως αυτό και άλλο να θέλουν να μας επιβάλλουν ως πραγματικότητα ότι, επειδή οι νέοι στην Αμερική έχουν εθιστεί πια στη βία, το ίδιο συμβαίνει και με τα παιδιά ή τους νέους όλου του κόσμου. Και, επιτέλους, πρέπει να αιτιολογήσουν γιατί τα λεγόμενα family games εξακολουθούν να είναι όλα αυτά τα χρόνια σταθερά πρώτα σε πωλήσεις, όχι μόνο σε ολόκληρο τον κόσμο, αλλά και στις ΗΠΑ ειδικότερα, για τις οποίες γίνεται και ο λόγος. Εδώ, βέβαια, σημαντικό ρόλο παίζει και το γεγονός ότι, βάσει επίσημων πια στοιχείων, το 43% των gamers στις ΗΠΑ είναι γυναίκες, και αυτές, στη μεγάλη πλειονότητά τους, δεν καλύπτονται από τα action games. Οι ίδιες μελέτες έχουν δείξει ότι στη συντριπτική πλειονότητά τους οι γυναίκες gamers (αλήθεια, πόσες είναι στην Ελλάδα;) προτιμούν τα λεγόμενα family games και μέσα σ' αυτά τα adventure games. Αλλά ποιος, αλήθεια, τις λογαριάζει;

Η τρίτη διαπίστωση έχει να κάνει με το ότι παρατηρείται μία μεγάλη αύξηση των Ευρωπαίων gamers. Καλά, εδώ πιστεύω ότι έχουν απόλυτο λάθος. Μήπως οι άνθρωποι της Microsoft ανακάλυψαν την Ευρώπη μόλις τώρα; Θυμάμαι ότι, όταν το 1988-89 η Sierra αποφάσισε να κυκλοφορήσει τα adventures της στην Ευρώπη, παρουσίασε μέσα σε ενάμιση χρόνο αύξηση στις πωλήσεις κατά 65%, και, φυσικά, οι άνθρωποί της παραμιλούσαν. Το γεγονός αυτό αποτέλεσε και το σήμα κατατεθέν της τεράστιας έκρηξης της Sierra, η οποία, εκεί που κυκλοφορούσε 2-3 το πολύ adventure games το χρόνο, άρχισε να κυκλοφορεί 6 και βάλε. Οι Ευρωπαίοι gamers είναι χρόνια εδώ (όπως, εξάλλου, και οι Ασιάτες ή οι Αυστραλοί κ.λπ.) και απλώς περιμένουν.

Τέλος, ο ομιλητής αναφέρεται στο γεγονός ότι στην Ευρώπη οι gamers προτιμούν άλλα είδη παιχνιδιών απ' ό,τι οι gamers στις ΗΠΑ. Αυτή η εκτίμηση και τοποθέτηση θέλει πραγματικά πολύ μεγάλη ανάλυση και, φυσικά, συζήτηση. Προσωπικά, μέχρι πρόσφατα, δεν είχα ακριβή συνείδηση της θέσης αυτής. Επιφανειακά μόνο εισέπραττα όλα αυτά τα χρόνια το γεγονός ότι στην Ευρώπη τα adventures της LucasArts πουλούσαν περισσότερο από τα αντίστοιχα της Sierra. Ακουγα να προβάλλεται ως δικαιολογία για την κατάσταση αυτή η εκτίμηση ότι το χιούμορ των παιχνιδιών της LucasArts είναι πιο κοντά στην ευρωπαϊκή κουλτούρα απ' ό,τι το αντίστοιχο των παιχνιδιών της Sierra, που είχαν σαφώς πιο αμερικανοκεντρικό χιούμορ. Πρόσφατα, και η ίδια η Jansen, η δημιουργός των Gabriel Knights όταν ρωτήθηκε γιατί στην Ευρώπη προτιμούν πιο πολύ τα adventure games απ' ό,τι στην Αμερική, απάντησε λέγοντας: "Δεν ξέρω ακριβώς, αλλά μάλλον πρέπει να παίζει ρόλο το γεγονός ότι τα περισσότερα adventures στηρίζονται σε σενάριο που έχει να κάνει με την ιστορία, τους αρχαίους πολιτισμούς, τον Μεσαίωνα κ.λπ., και οι Ευρωπαίοι όλα αυτά τα έχουν δίπλα τους, είναι η ιστορία τους, ο πολιτισμός τους, η κουλτούρα τους, ζουν πάνω σ' αυτά και μέσα από αυτά, υπάρχουν στη συνείδησή τους, σε αντίθεση με την Αμερική, που αυτό που κάνει είναι να θέλει να κινείται και να στηρίζεται στην ταχύτητα των πραγμάτων και των εξελίξεων, αυτή ακριβώς είναι και η ιδεολογία της". Παράλληλα, τον τελευταίο χρόνο είδα και διάβασα προσεκτικά αρκετές αναλύσεις, γιατί, π.χ., τα sport - driving games, αλλά και άλλα είδη αθλητικών κυρίως computer games, πουλούν βασικά στην Ευρώπη και σχεδόν καθόλου στην Αμερική.

Δεν θέλω εδώ να δοθεί η εντύπωση ότι θεωρώ τους Ευρωπαίους ανώτερους από τους Αμερικανούς. Κάθε τέτοια σκέψη είναι τελείως ξένη με μένα. Πιστεύω ακράδαντα στη διαφορετικότητα των πολιτισμών και όχι στην ανωτερότητα του ενός απέναντι σε κάποιον άλλο, θέση, εξάλλου, που αποτελεί θεμελιακό στοιχείο όλων όσων μελετούν τους διάφορους πολιτισμούς του ανθρώπινου είδους. Γι' αυτό, εξάλλου, είναι τεράστιο λάθος να λέμε, με καθαρά σοβινιστικά κριτήρια κατά τη γνώμη μου, ότι ο αρχαιοελληνικός πολιτισμός είναι ο πιο σημαντικός πολιτισμός που γνώρισε η ανθρωπότητα. Επαναλαμβάνω ότι η επιστήμη δεν δέχεται την ανωτερότητα κάποιου πολιτισμού, αλλά πρεσβεύει τη μελέτη και την κατανόηση όλων τους μέσα από την διαφορετικότητά τους.

Στη βάση αυτή, δεν έχω επαρκή στοιχεία και γνώσεις για να υποστηρίξω την μία ή την άλλη θέση σχετικά με το ποια computer games προτιμούνται στην Ευρώπη και γιατί. Απλώς, τελείως επιδερμικά, αποδέχομαι το βασικό πυρήνα της σκέψης της Jansen, γιατί θυμάμαι πόσο δύσκολο ήταν για μένα να παίξω τα διάφορα "καουμπόικα" adventure games, απλώς και μόνο επειδή το περιεχόμενό τους ήταν τελείως ξένο από τα βιώματά μου, μια και ό,τι γνώριζα οφειλόταν βασικά στις κινηματογραφικές ταινίες. Φυσικά, δεν σχολιάζω εδώ το αν η συγκεκριμένη εικόνα των χολιγουντιανών ταινιών ήταν και είναι πραγματική.

Τελειώνοντας, είναι, πιστεύω, φανερό σε όλους πια ότι βρισκόμαστε στο επίκεντρο μίας μακράς μεταβατικής περιόδου, μίας κρίσης των κλασικών computer games και των εταιριών που τα παράγουν. Κυρίως των τελευταίων. Θα συνεχίσουμε, όμως, με τις εξελίξεις που υπάρχουν στο χώρο των computer games στο επόμενο τεύχος.

PC

NEMU

Ο νέος κυρίαρχος των Nintendo emulators

Η κυκλοφορία του UltraHLE πριν από μερικούς μήνες ήταν μόνο η αρχή. Σύντομα έκαναν την εμφάνισή τους κι άλλοι εξομοιωτές για Nintendo 64, οι οποίοι, αν και δεν μπορούσαν να συναγωνιστούν τον Ultra ούτε σε ποιότητα αλλά ούτε και σε συμβατότητα, παρουσίαζαν πολλά θετικά στοιχεία και έδιναν υποσχέσεις για το μέλλον. Από όλους αυτούς τους emulators ξεχώριζε ο Nemu, γιατί μπορούσε να τρέχει και παιχνίδια που δεν υποστήριζε ο UltraHLE και μάλιστα με σχετική επιτυχία. Πρόσφατα κυκλοφόρησε η έκδοση 0.7, η οποία προκάλεσε έναν μικρό πανικό, αφού οι προγραμματιστές της, ούτε λίγο ούτε πολύ, ισχυρίζονταν ότι μπορεί να τρέχει 126 τίτλους, υπερδιπλάσιους δηλαδή από τους 56 του Ultra!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η κύρια διαφορά μεταξύ των δύο προσπαθειών εντοπίζεται στη φιλοσοφία κάθε προγραμματιστικής ομάδας. Οι προγραμματιστές του UltraHLE τοποθετούν την ποιότητα πάνω από την ποσότητα. Δέχονται, δηλαδή, να υποστηρίζουν έναν σαφώς μικρότερο αριθμό τίτλων, το τελικό αποτέλεσμα βρίσκεται όμως πολύ κοντά στην πλήρη απόδοση της κονσόλας της Nintendo. Ετσι, έχει γίνει μια προσπάθεια να υποστηρίζεται κάθε τίτλος ξεχωριστά. Απ' την άλλη πλευρά, το Nemu επιχειρεί να προσομοιώσει τη συμπεριφορά του Nintendo 64. Ετσι, δεν χρειάζεται να αλλάζετε συνεχώς τα ini αρχεία, ούτε να εγκαθιστάτε διορθωτικά patches. Το αποτέλεσμα μιλάει από μόνο του. Το ξαναγράφω, για να συνειδητοποιήσετε για τι ακριβώς μιλάμε: 126 παιχνίδια! Μεταξύ αυτών και τα κλασικά πλέον Zelda: Ocarina of Time και Banjo Kazooie, που δεν έτρεχαν στην προηγούμενη έκδοση. Παρατηρούνται, βέβαια, κάποια μικροπροβλήματα στα γραφικά, αλλά μην τα θέλουμε και όλα δικά μας! Στο Mario 64, για παράδειγμα, στην αρχική οθόνη το κεφάλι φαίνεται μαύρο, αλλά μέσα στο παιχνίδι δεν θα συναντήσετε το παραμικρό πρόβλημα. Ακόμα, στην Xena, αν χάσετε και πατήσετε το restart για να ξαναπαίξετε, μπορεί να μην εμφανιστούν οι μονομάχοι. Στο RAMPAGE: World Tour εμφανίζονται μαύρα τετραγωνάκια γύρω από τα sprites. Ισως το παιχνίδι που εμφανίζει το μεγαλύτερο πρόβλημα να είναι το Goldeneye, αφού σε πολλές περιπτώσεις οι χαρακτήρες είναι μαυρόασπροι.



Η πληθωρική Xena εν δράσει. Εγώ, βέβαια, προτιμώ την Γκαμπριέλα.

Ο ήχος παρουσιάζει αρκετά προβλήματα και σε ορισμένα παιχνίδια είναι σπαστός, ακόμα και σε ισχυρά μηχανήματα. Υπάρχει πάντως μια επιλογή που εξομαλύνει κάπως τα πράγματα. Στο menu με τις επιλογές για τον ήχο, επιλέξτε το Sound Prebuffering και θα έχετε βελτιωμένες επιδόσεις, αν και θα παρατηρήσετε μία ανεπαίσθητη καθυστέρηση του σήματος (0,5 sec). Δοκιμάστε το στο Starfox, για παράδειγμα, όπου η διαφορά με και χωρίς Prebuffering είναι αισθητή. Βέβαια, το "κόλπο" δεν πιάνει σε όλα τα παιχνίδια, ενώ επιβαρύνει κιόλας το σύστημα. Ετσι, αν δεν έχετε P-III, ίσως να ήταν καλύτερα να κλείσετε τελείως τον ήχο. Και κάτι ακόμα, που αναφέρθηκε ως bug στο επίσημο site του εξομοιωτή (επί τη ευκαιρία, η διεύθυνσή του είναι www.nemu.com): Αν, παρ' όλο που έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή HLE Audio, δεν ακούτε τίποτα, κλείστε το Nemu, πηγαίνετε στο φάκελο \windows\system και σβήστε το αρχείο NemuAudio.ini. Οταν ξανατρέξετε τον εξομοιωτή, το πρόβλημα, κατά πάσα πιθανότητα, θα έχει λυθεί. Στην αντίθετη περίπτωση, βεβαιωθείτε ότι έχετε τα ηχεία ανοικτά!

Το interface είναι ιδιαίτερα εύχρηστο και λειτουργικό. Δεν χρειάζεται να έχετε τα ROMs σε συγκεκριμένο φάκελο, αφού υπάρχει ένα κλασικό για εφαρμογή Windows σύστημα αναζήτησης. Το σημαντικότερο πλεονέκτημα του Nemu είναι ότι μας παρέχει τη δυνατότητα να τρέξου-





Το Starfox είναι ένα παιχνίδι στα πρότυπα του Star Wars, με πρωταγωνιστή έναν μακρινό ξάδελφο του Duncan McCloud.



Forsaken: Ενα εντυπωσιακό action που πρέπει να δείτε οπωσδήποτε.

με τα ROMs ακόμα και από CD, γλιτώνοντας έτσι πολύτιμο χώρο στο σκληρό δίσκο. Μπορείτε φυσικά να σώσετε το παιχνίδι σας, αφού υποστηρίζονται τα rumblepack και mempack, που φέρουν τα χειριστήρια του N64. Μια και ο λόγος για χειριστήρια, να πούμε ότι το Nemu συνεργάζεται άψογα με το Adaptoid, που -όπως αναφέραμε και σε προηγούμενο τεύχος- είναι ένα εξάρτημα με το οποίο μπορείτε να συνδέσετε το joypad του Nintendo σε μια θύρα USB του PC.



Σπάστε τούβλα και κερδίστε!

Οι αναλύσεις που υποστηρίζονται ξεκινούν από 320x240 και φτάνουν σε 1.600x1.200. Οι επιλογές που αφορούν στα γραφικά είναι λίγες, γεγονός ενθαρρυντικό για τον αρχάριο, ο οποίος δεν θα χαθεί μέσα στις ρυθμίσεις, αλλά απογοητευτικό για τον έμπειρο χρήστη, που θέλει να πειραματιστεί. Συγκεκριμένα, στο menu "options - graphics" μπορείτε να επιλέξετε:

1. Hardware Accelerated: Υποστηρίζεται το Direct3D, κι έτσι δεν θα είστε αναγκασμένοι να ψάχνετε για wrappers, όπως συνέβαινε με το UltraHLE. Αυτή τη φορά δεν υπάρχει Software Mode, αλλά είναι μάλλον αχρείαστο στις μέρες μας.

2. Screenshot Mode: Πάρα πολύ αργό, καθώς δεν μπορείτε να παίξετε κανένα παιχνίδι, όσο καλό μηχάνημα κι αν έχετε. Προσφέρεται, βέβαια, όπως λέει και το όνομά του, για να πάρετε φωτογραφίες από το αγαπημένο σας παιχνίδι, μια και επιχειρεί να αποδώσει τα γραφικά όσο πιο πιστά γίνεται, θυσιάζοντας την ταχύτητα. Πάντως, η επιλογή αυτή έχει και μια πιο σοβαρή χρήση: Εστω ότι παρατηρείτε σφάλματα στα γραφικά ενός παιχνιδιού. Τίθεται το ερώτημα: φταίει το Nemu ή η κάρτα γραφικών μου (ενδεχομένως και οι drivers); Συγκρίνετε την εικόνα που δίνει το Screenshot mode με αυτήν του Hardware mode. Αν παρατηρείτε μεγάλη διαφορά, είναι βέβαιο ότι χρειάζεται να κατεβάσετε νεότερους drivers για την κάρτα σας. Αλλιώς, απλώς υπάρχει κάποιο πρόβλημα ασυμβατότητας, που είναι σίγουρο ότι θα λυθεί στην επόμενη κυκλοφορία του emulator.

3. Graphics Off: Πιάνω ήχο, αλλά δεν έχω εικόνα, που λένε. Προφανώς, για να ελέγξετε την ικανότητα του Nemu να εξομοιώνει τον ήχο του Nintendo 64.

Για να τρέξετε το Nemu, θα πρέπει να έχετε P-II (μάλιστα οι προγραμματιστές συνιστούν τουλάχιστον 300άρη) και κάρτα γραφικών με επιταχυντή 3D. Δοκίμασα το πρόγραμμα σε τρία συστήματα: Το πρώτο είχε Celeron 300A με 64MB RAM και TNT απλό και το αποτέλεσμα ήταν μέτριο. Καθυστέρηση, όπως ήταν αναμενόμενο, σε σημεία με αυξημένο animation, και σπαστός ήχος. Το δεύτερο είχε P-III 450, 128MB RAM και TNT2 Ultra και η προσομοίωση του γραφικού περιβάλλοντος ήταν άψογη, αλλά ο ήχος έχανε πού και πού. Το τρίτο είχε P-200 MMX, 32MB RAM και Riva128. Με απενεργοποιημένο τον ήχο έτρεχε ικανοποιητικά, αν λάβουμε υπόψη την ηλικία του μηχανήματος, το Mario και το Starfox. Οι προγραμματιστές έχουν δοκιμάσει τον emulator και σε Windows 2000, αλλά βρήκαν ότι η ταχύτητα εξομοίωσης είναι μικρότερη. Επίσης, όσοι από εσάς έχετε GeForce και τρίβετε τα χέρια σας με ικανοποίηση, θα απογοητευτείτε, αφού οι προγραμματιστές ανέφεραν



Σώστε τον κόσμο από τους αναρχικούς εξωγήινους εισβολείς στο Mischief Makers.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Αυξάνονται και πληθαίνουν οι emulators για Nintendo 64. Πρόσφατα κυκλοφόρησε η έκδοση 0.1 του Corn, που θεωρείται ο γρηγορότερος από όλους. Προς το παρόν, τρέχει πολύ λίγους τίτλους (Mario, Starfox, Chopper Attack, Olympic Hockey 98), αλλά κάνει αρκετά καλή δουλειά. Ενας άλλος emulator για N64 που έκανε την εμφάνισή του αυτές τις μέρες είναι ο Virtual Reality. Τρέχει χωρίς πρόβλημα τα demos των παιχνιδιών Fractal Zoomer και Manic Miner.

Κυκλοφόρησε στα καταστήματα του εξωτερικού η έκδοση του Virtual Gamestation της Connectix για Windows. Υπενθυμίζουμε ότι το VS εξομοιώνει το PlayStation, οπότε το διάσημο Bleem! αποκτά πλέον έναν πολύ σοβαρό αντίπαλο. Προς το παρόν, ο emulator τρέχει περίπου 100 παιχνίδια, ενώ η τιμή πώλησής του φτάνει τα 30 δολάρια.

Η λέξη CoCo φέρνει στο νου παραστάσεις από την προσχολική μας ηλικία. Πρόκειται όμως για όνομα emulator, που εξομοιώνει τους υπολογιστές Tandy. Μπορείτε να βρείτε την καινούρια έκδοσή του (v0,83) στη διεύθυνση http://coco.vintagegaming.com.

Το δημοφιλές site Amiga Mania, στο οποίο μπορείτε να βρείτε παιχνίδια για Amiga, ανανεώθηκε πρόσφατα, με την προσθήκη 13 ακόμα παιχνιδιών (ανάμεσά τους τα κλασικά Space Ace 2, Space Harrier 2 αλλά και το Teenage Queen). Η διεύθυνση είναι http://amigamania.free.fr. Ακόμα εδώ είστε;

Από το '98 έχουμε να μάθουμε νέα από τους προγραμματιστές του Callus. Ευτυχώς, όμως, η προγραμματιστική ομάδα CP2SHOCK φροντίζει για εμάς και κυκλοφόρησε μέσα σε δύο μέρες δύο patched εκδόσεις, που προσθέτουν 75 παιχνίδια και δίνουν τη δυνατότητα να απολαύσετε τον αγαπημένο εξομοιωτή μέσω Δικτύου.

ότι, εξαιτίας κάποιων προβλημάτων με τους drivers, ο εξομοιωτής είναι λίγο πιο γρήγορος με το TNT2 Ultra.

Τελικά, το Nemu είναι μία πολύ αξιόλογη προσπάθεια, που καταφέρνει να συναγωνιστεί επάξια το UltraHLE. Το έγκυρο site Emulatronia (www.emulatronia.com) βαθμολογεί το Nemu με 3,5/5 και το UltraHLE με 4/5, αλλά, κατά τη γνώμη μου, η διαφορά είναι πολύ μικρότερη.

ΑΠΟ ΤΟ BREAKOUT ΣΤΟ DEXANOID

Στο CD του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας σάς περιμένει μια έκπληξη: Θα βρείτε ένα ROM για N64! Πρόκειται για το παιχνίδι DEXANOID, που διατίθεται δωρεάν στο Δίκτυο. Ο τίτλος του θυμίζει ένα παλιό και αγαπημένο παιχνίδι, το ARKANOID, και όχι τυχαία, αφού έχουμε να κάνουμε με ένα καινούριο Breakout-clone. Δεν είναι ούτε demo, ούτε πρόχειρη δουλειά. Προφανώς οι δημιουργοί του θέλησαν να δώσουν ένα δείγμα των δυνατοτήτων τους, με σκοπό να προσληφθούν από κάποιο software house. Το παιχνίδι εντυπωσιάζει με τους όμορφους συνδυασμούς χρωμάτων και το προσεγμένο φόντο, ενώ παρουσιάζει και πολλά καινούρια στοιχεία. Το ROM συνεργάζεται με το Nemu, άρα θα έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε τις δυνατότητες του καινούριου εξομοιωτή. Δυστυχώς, αν επιχειρήσετε να το τρέξετε με το UltraHLE, θα παρατηρήσετε πως το παιχνίδι κολλάει, οπότε δεν μπορούμε να κάνουμε συγκρίσεις.

ΑΠΟ ΤΗ ΡΩΣΙΑ ΜΕ ΑΓΑΠΗ!

Το θέμα που παρουσιάζουμε εδώ θα έπρεπε κανονικά να βρίσκεται στα "Τελευταία Νέα", κρίνεται όμως ιδιαίτερα σοβαρό και επίκαιρο κι έτσι αποφασίστηκε να του αφιερωθεί ειδικό κομμάτι από τον "κορμό" του άρθρου. Πάρτε λοιπόν μερικές βαθιές ανάσες, έχετε δίπλα σας ένα ποτήρι νερό (θα σας χρειαστεί, πιστέψτε με) και συνεχίστε την ανάγνωση: Στις 10 Μαΐου πρόκειται να κυκλοφορήσει ο Dreamcratch, ένας emulator που έχει αναπτυχθεί από Ρώσους προγραμματιστές και αναλαμβάνει την εξομοίωση του φοβερού Dreamcast της SEGA. Εχει ήδη κυκλοφορήσει μία beta έκδοση, την οποία θα βρείτε μάλιστα στο συνοδευτικό CD του περιοδικού, στο φάκελο EMULATOR\DREAM\PEGASUS. Δυστυχώς, δεν γίνεται να συμπεριλάβουμε κάποια ROMs, αλλά, μια και είμαι στις καλές μου, θα σας δώσω μια διεύθυνση (www.members.xoom/dreamcratch/jaba/roms), όπου θα βρείτε ένα link που θα οδηγεί σε ένα δεύτερο link, το οποίο, με τη σειρά του, θα οδηγεί σε μια σελίδα όπου βρίσκονται links για τα ROMs του Dreamcast. Δεν μπορώ, βέβαια, να σας δώσω απευθείας την τελική σελίδα, για ευνόητους λόγους. Εκπληξη προκαλούν οι σχετικά χαμηλές απαιτήσεις σε hardware, αφού τρέχει άνετα σε P-233 με 32MB RAM. Απαραίτητη είναι η ύπαρξη επιταχυντή 3D, υποστηρίζεται μάλιστα και η καινούρια μηχανή T&L, που εισήγαγαν η nVidia με το GeForce και η S3 με το Savage 2000. Η προγραμματιστική ομάδα του Dreamcratch αποτελείται από τους: C. Banditov, J. Kostakov, I. Skambinstein, Z. Besamelskaya και V. Kratsovsky. Στο readme αρχείο της beta έκδοσης γίνεται αναφορά και σε ακόμη ένα πρόσωπο, με το μυστηριώδες κωδικό όνομα "Πρόεδρος", αλλά δεν είμαι σε θέση να γνωρίζω ποιος ακριβώς είναι ο ρόλος του. Σύμφωνα με τα λεγόμενα των δημιουργών του, έχει χρησιμοποιηθεί μια καινούρια τεχνική, που φέρει την ονομασία "Virtual Tavern", και πρόκειται να φέρει επανάσταση στο χώρο των emulators. Ακου Virtual Tavern! Σε λίγο θα μας πουν ότι συνέλαβαν την ιδέα σε καμιά ταβέρνα, τρώγοντας... ψαρονέφρι!

PC

SUPREME SNOWBOARDING (πάλι!)

Και η μάχη στο πολύ καλό παιχνίδι της Infogrames καλά κρατεί! Ενας αναγνώστης, με το κωδικό όνομα Gorgoroth, πέτυχε 19.075. Ωστόσο, στην πρώτη θέση περνάει ο Ηλίας Σαραντόγλου, με το φοβερό σκορ 19.210. Μου φαίνεται πως είναι αρκετά δύσκολο να καταρριφθεί. Ή μήπως όχι;



Το NBA 2K στην οθόνη του PC; Ας είναι καλά το Dreamcratch!



Sex Bomb, Sex Bomb...



Πάρτε μέρος σε έναν πρωτότυπο αγώνα ταχύτητας στο Aerogauge.

ΕΝΑ ΚΛΙΚ ΑΡΚΕΙ...

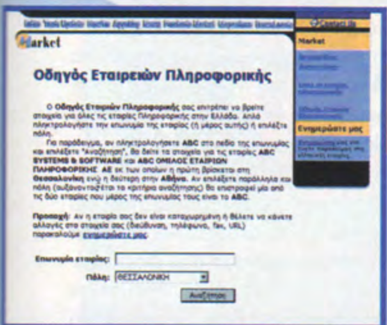
www.compuWeb.gr

ΚΑΝΕΤΕ ΚΛΙΚ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ SITE ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, το οποίο θα βρείτε με:

Νέο **look** · Νέες **δυνατότητες** · Νέες **ευκαιρίες**



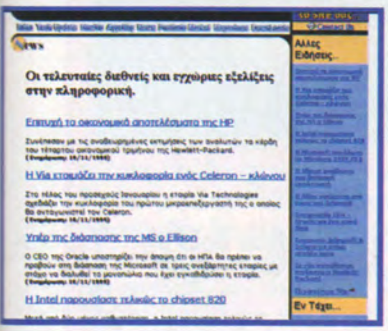
Καθημερινός σχολιασμός των σημαντικότερων ελληνικών και διεθνών εξελίξεων στο χώρο της Πληροφορικής, υπεύθυνα και επώνυμα.



Ο Οδηγός Εταιριών Πληροφορικής σάς επιτρέπει να βρείτε στοιχεία για όλες τις εταιρίες Πληροφορικής στην Ελλάδα.



Οδηγοί επιβίωσης και χρήσιμες συμβουλές που θα κάνουν την εργασία σας στον υπολογιστή ευκολότερη.



Ενημερωθείτε σήμερα για τα γεγονότα που έλαβαν χώρα τις τελευταίες 24 ώρες στην Ελλάδα και το εξωτερικό και αναζητήστε τις ειδήσεις που έχουν δημοσιευθεί σχετικά με το θέμα το οποίο σας ενδιαφέρει.

Αδιάκοπη **ενημέρωση**

Δυναμική **ψυχαγωγία**

Αποδοτική **προβολή**

Έγκυρη **πληροφόρηση**

Designed & Hosted by DIGICON

Η (ΕΙ)ΔΙΚΗ ΣΑΣ "ΠΥΛΗ"!!!

ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ MAGIC: THE GATHERING

Είστε έτοιμοι να γίνετε... πρωταθλητές;

Πολλοί από τους αναγνώστες του "PC Master" έχουν γνωρίσει το Magic: The Gathering είτε μέσα από αυτά τα άρθρα, είτε από τον υπολογιστή τους, είτε με πιο άμεση επαφή με το ίδιο το παιχνίδι από τις γιορτές του περιοδικού ή των καταστημάτων της Κάισσα.

Του Μίλτου Κύρκου

Αν εξετάσει κάποιος τα θετικά σχόλια για το Magic, μένει με την εντύπωση πως η ένταση που προσφέρει κατά τη διάρκεια του παιξίματος με έναν ικανό αντίπαλο, συνδυασμένη με τη σημαντική διαδικασία σκέψης και ανάλυσης που απαιτεί η κατασκευή ενός deck, αφήνει ένα αίσθημα ικανοποίησης και απόλαυσης που δύσκολα βρίσκεται σε άλλο παιχνίδι. Σε περίπτωση νίκης τού deck ο παίκτης νιώθει ένα αίσθημα ανταμοιβής των προσπαθειών του, μια και λειτούργησαν οι μηχανισμοί που τόσο έντεχνα δημιούργησε. Σε περίπτωση αποτυχίας, ξεπερνώντας την πρώτη αντίδραση (μα δεν μου ήρθαν καθόλου lands!), ο παίκτης κινητοποιείται για να κατασκευάσει ακόμα καλύτερο deck, ώστε να λύσει τα προβλήματα που παρουσιάστηκαν και οδήγησαν στη συντριβή του. Το Magic, λοιπόν, είναι ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης διαρκώς "κατασκευάζει" κάτι ισχυρότερο και καλύτερο. Αρα είναι ένα δυναμικό παιχνίδι που προσφέρει μεγάλες συγκινήσεις, καθώς τα όπλα κάθε παίκτη εμφανίζονται σιγά σιγά, ένα κάθε γύρο.

Το κλασικό αρνητικό σχόλιο είναι ότι χρειάζονται πολλά χρήματα για να παίξει κάποιος το Magic: The Gathering. Το κόστος ενός deck με 60 κάρτες είναι 4.000 δρχ. Μία συλλογή μπορεί να έχει 150-300 κάρτες, πολλές από τις οποίες θα έρθουν διπλές και τριπλές. Οι σπάνιες θέλουν πολλά Boosters για να βρεθούν,



και η εταιρία Wizards of the Coast βγάζει μία επέκταση κάθε τέσσερις μήνες! Μήπως βρισκόμαστε μπροστά σε μία ηλεκτρική σκούπα που ρουφάει το πορτοφόλι των παικτών;

Η απάντηση είναι πως ναι, το Magic απαιτεί αρκετά χρήματα για να είναι κάποιος συλλέκτης. Αν θέλει να έχει όλη τη συλλογή, από όλες τις κάρτες κάθε επέκτασης, τότε θα του κοστίσει αρκετά. Ομως, η συλλογή, με τη σειρά της, έχει μία συγκεκριμένη αξία μεταπώλησης. Κάθε κάρτα κοστίζει (και αποφέρει) χρήματα και ο συλλέκτης συμμετέχει πια στο χρηματιστήριο των καρτών Magic, που ανεβοκατεβαίνει ανάλογα με τη σπανιότητα των καρτών και την παλαιότητά τους. Θα ήταν περίεργο ένα προϊόν που μπορεί να μεταπωληθεί σε καλές τιμές να έρχεται δωρεάν ή φθηνά. Θα υπήρχε μία ανακολουθία στην προσφορά και τη ζήτηση.

Για τους παίκτες, όμως; Ε, εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Οι παίκτες δεν ψάχνουν όλες τις κάρτες. Μπορούν να συγκροτήσουν τα decks τους ανάλογα με τα χρώματα που επιλέγουν και τη στρατηγική τους από τις κάρτες που διαθέτουν, ανταλλάσσουν τις κάρτες που δεν χρειάζονται για κάποια σημαντική για αυτούς ή μπορούν ακόμα και να την αγοράσουν, αν είναι τόσο απαραίτητη. Οταν παίζει κάποιος με τους φίλους του, με την παρέα του, πολύ γρήγορα κατασταλάζει σε κάποια decks που χρησιμοποιεί και οι πειραματισμοί του δεν απαιτούν τόσες πολλές κάρτες για να στεφθούν με επιτυχία.

Στο αγωνιστικό Magic, όμως, πώς έχουν τα πράγματα; Οι παίκτες του Magic ακούν συνέχεια για τουρνουά που διοργανώνονται με διάφορα βραβεία, με ανταγωνισμό. Πώς θα πάει κάποιος εκεί χωρίς να έχει όλες τις συλλογές;

Είναι αλήθεια πως το Magic προσφέρει στους παίκτες του τη δυνατότητα να συμμετέχουν πολύ συχνά σε τουρνουά που διοργανώνονται σε όλη την Ελλάδα. Κάθε δεκαπέντε ημέρες μπορεί κάποιος να βρει ένα τουρνουά κοντά του, όπου θα συναγωνιστεί άλλους 16-32 παίκτες σε ένα περιβάλλον πιο σκληρό από αυτό της παρέας του, αλλά πάντα φιλικό και πλακατζίδικο. Το Magic δεν συγκεντρώνει -ευ-



τυχώς- "δύσκολους" παίκτες, και έτσι όλα τα τουρνουά είναι ταυτόχρονα μία μικρή γιορτή και όχι χώρος επικράτησης και επίδειξης.

Αν κοιτάξει κάποιος τους νικητές των τελευταίων 50 τουρνουά στην Ελλάδα, θα δει πως αυτά που μετράνε είναι η εμπειρία, το καθαρό μυαλό, η ψυχραιμία και η μελέτη για την κατασκευή μίας νικηφόρας τράπουλας και όχι απλώς η συγκέντρωση των καρτών. Δεν είναι τυχαίο πως τράπουλες με πολλές σπάνιες και "ισχυρές" κάρτες διαλύονται μπροστά σε ένα λειτουργικό και ισορροπημένο αντίπαλο deck, με τον ίδιο τρόπο που πολλές φορές μία ομάδα ποδοσφαίρου με 11 αστέρια χάνει ξανά και ξανά από αντιπάλους που παίζουν μαζί χρόνια και αποτελούν ένα ολοκληρωμένο σύνολο.



Οπως οι παίκτες δεν κάνουν αναγκαστικά μία ομάδα, έτσι και οι κάρτες δεν φτιάχνουν τους ισχυρούς παίκτες - απαιτούνται εμπειρία και κρίση.

Με τα ανωτέρω δεν προσπαθώ να πω πως το Magic δεν θέλει χρήματα για να παιχτεί. Οντας ένα παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες και απευθυνόμενο σε δύο κατηγορίες αγοραστών, σίγουρα κοστίζει παραπάνω από όσο θα κόστιζε αν ερχόταν σε ένα ωραίο κουτί, πλήρες και ολοκληρωμένο. Τότε όμως δεν θα ήταν το ίδιο ελκυστικό, δεν θα άγγιζε με τον ίδιο τρόπο τις ανάγκες των παικτών, δεν θα είχε ανοίξει έναν δικό του δρόμο ανανεώνοντας όλη τη βιομηχανία των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Ξέρετε πόσα όμορφα, ολοκληρωμένα παιχνίδια έχουν εμφανιστεί και χαθεί σε μία χρονιά, χωρίς να μπορέσουν να απογειωθούν; (Δεν θα θέλατε να ακούσετε...)



ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΑ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ MAGIC: THE GATHERING

Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Magic για το 2000 θα διοργανωθεί τον Αύγουστο στις Βρυξέλλες. Είναι μια πολύ καλή ευκαιρία για όσους αγαπούν το παιχνίδι να βρεθούν μέσα στην πυρετώδη ατμόσφαιρα ενός σκληρού και ανταγωνιστικού γεγονότος, όπως το πρωτάθλημα αυτό. Οι καλύτεροι παίκτες, οι επαγγελματίες του είδους αλλά και κάθε φιλόδοξος νέος θα συγκρουστούν πάλι για τη δόξα και τα πράγματι εντυπωσιακά βραβεία.

Το Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα είναι μία άλλη υπόθεση. Μακριά από τις μουντές Βρυξέλλες, στο λαμπερό Παρίσι, θα αποτελέσει το σημείο συνάντησης όλων των παικτών που αγαπούν το παιχνίδι και τη διασκέδαση. Σε ένα τριήμερο γεμάτο events και happenings, οι Ευρωπαίοι θα ζήσουν μία ανεπανάληπτη εμπειρία παιχνιδιού και διασκέδασης, θα συναντήσουν παίκτες από όλες τις χώρες, θα ανταλλάξουν κάρτες και εμπειρίες, θα διασκεδάσουν στην Πόλη του Φωτός. Ποιος δεν θα ήθελε να είναι εκεί;

Το διαβατήριο για το Παρίσι σφραγίζεται στο Πανελλήνιο Πρωτάθλημα του Magic.

Στις 23 Απριλίου, όπως κάθε άνοιξη, η Κάισσα διοργανώνει σε όλη την Ελλάδα τα προκριματικά πρωταθλήματα για το Πανελλήνιο του Magic. Σε αυτά μπορεί να πάρει μέρος ο καθένας, με μικρή ή μεγαλύτερη εμπειρία, και να απολαύσει την εμπειρία της σύγκρουσης με άγνωστα decks και της βαθμολογικής κατάταξης. Περίπου 1 στους 4 ή 5 θα προκριθούν για τα τελικά, που θα γίνουν στην Αθήνα στις 21 Μαΐου.

Στο ξενοδοχείο "President" θα διεξαχθούν τα προκριματικά της Αθήνας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο τηλέφωνο 3606488.

DISKWARS

Ξεκίνησε στην Κάισσα Παγκρατίου το πρώτο ελληνικό Garrison του Diskwars. Εκεί όλοι όσοι αγαπούν το παιχνίδι μπορούν να συμμετάσχουν σε ένα απλό, αλλά ερεθιστικό campaign και να αντιμετωπίσουν πολλούς αντιπάλους στρατούς, αποτελούμενους από όλες τις φυλές των Diskwarriors. Για όσους δεν διαβάζουν τακτικά "PC Master", υπενθυμίζουμε ότι το Diskwars είναι ο πιο εύκολος τρόπος να παίξεις μάχες στο τραπέζι σου, χωρίς να χρειαστεί να βάψεις έστω και μία μινιατούρα. Οι πολεμιστές αναπτύσσονται στο πεδίο της μάχης, οι τοξότες και οι καταπέλτες βάλλουν, οι μάγοι ρίχνουν τα ξόρκια τους, τα ιππικά επελαύνουν και οι πεζοί σφάζονται ανηλεώς. Ολα αυτά άμεσα και χωρίς κόπο, χωρίς εξάγωνα και ταμπλό, χωρίς χρώματα και κοπίδια. Οσοι δεν έχουν γνωρίσει το παιχνίδι καλό είναι να το μάθουν!

ΑΝΟΙΞΙΑΤΙΚΟ GAMES FAIR ΤΗΣ ΚΑΙΣΣΑ

Κυριακή 23 Απριλίου, ξενοδοχείο "President"

Στο πλαίσιο του ανοιξιάτικου Games Fair θα διεξαχθούν στο ξενοδοχείο "President" διάφορες εκδηλώσεις που απευθύνονται στους παίκτες των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας.

- Προκριματικά Αθήνας του Πανελληνίου Πρωταθλήματος Magic: The Gathering.
- Τουρνουά AD&D με τη συμμετοχή 12 ομάδων
- Τουρνουά Pokemon
- Τουρνουά Diskwars
- Τουρνουά 7th Sea Card Game
- Τουρνουά Legends of the 5 Rings Card Game
- Παρουσιάσεις για νέους παίκτες σε AD&D, Magic, Pokemon, Disk Wars, 7th Sea Role playing

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στα καταστήματα Κάισσα ή στο τηλέφωνο 3606488.

YOUNG JEDI
Feel the Force!

Το καινούριο παιχνίδι με κάρτες, που έχει συναρπάσει όλο τον κόσμο, είναι τώρα και στην Ελλάδα. Το YOUNG JEDI είναι ένα γρήγορο παιχνίδι μάχης βασισμένο στο πρώτο επεισόδιο του Πολέμου των Αστρων, που σας επιτρέπει να έχετε μαζί σας την εμπειρία της ταινίας, όπου και να βρίσκεστε.

Το πρωτοποριακό παιχνίδι με κάρτες της DECIPHER σας δίνει την ευκαιρία να ξαναζήσετε το έπος του Πολέμου των Αστρων όσες φορές θέλετε και να καθορίσετε μόνοι σας, με τους δικούς σας χαρακτήρες, την έκβασή του. Μαζέψτε τους αγαπημένους σας χαρακτήρες, κατακτήστε πλανήτες, πραγματοποιήστε αγωνιώδεις μονομαχίες και ...νιώστε τη Δύναμη!



Η τράπουλα του ενός παίκτη αντιπροσωπεύει τη Φωτεινή Πλευρά της Δύναμης (τους Τζεντάι και τους υπόλοιπους "καλούς"). Η τράπουλα του αντίπαλου παίκτη αντιπροσωπεύει τη σκοτεινή πλευρά της Δύναμης (τους αδίστακτους άρχοντες των Σιθ, την Ομοσπονδία των Εμπόρων και τους άλλους "κακούς").

Το YOUNG JEDI είναι εύκολο στην εκμάθηση και γρήγορο στο παιχνίδι, με παρτίδες που κρατούν από δέκα με δεκαπέντε λεπτά. Παρουσιάζει όλους τους αξιομνημόνευτους ήρωες και τις σημαντικότερες σκηνές της ταινίας, μαζί με τα όπλα, τα pod racers, τα διαστημόπλοια, τα droids και τους εξωγήινους.

Το παιχνίδι είναι πολύ απλό, χωρίς να χάνει καθόλου σε στρατηγική. Αφού κάθε παίκτης πάρει έξι κάρτες στο χέρι του, ξεκινά ο πρώτος γύρος που αποτελείται ουσιαστικά από τρία στάδια:

Παράταξη (Deploy): Κάθε παίκτης έχει έξι βαθμούς σε κάθε γύρο για να κατεβάσει χαρακτήρες και όπλα από το χέρι του στον πλανήτη όπου εξελίσσεται η μάχη. Κάθε κάρτα κοστίζει ορισμένους βαθμούς για να την κατεβάσεις.

Μάχη (Battle): Αφού οι αντίπαλοι στήσουν τους χαρακτήρες σε μια παράταξη μάχης, γίνονται μονομαχίες των αντίπαλων χαρακτήρων ανά δύο. Η μάχη κρίνεται από τη σύγκριση της τελικής δύναμης των χαρακτήρων και ο ηττημένος χάνει το χαρακτήρα του και αναγκάζεται να πετάξει κάρτες από την τράπουλά του, ανάλογα με το πόσο σημαντικός ήταν ο χαρακτήρας που έχασε.

Εξισορρόπηση (Even up): Ο παίκτης του οποίου είναι ο γύρος πετάει ή τραβάει κάρτες από την τράπουλά του μέχρι να φτάσει το "χέρι" του στις έξι.

Το παιχνίδι κερδίζει όποιος καταστρέψει όλους τους χαρακτήρες του αντιπάλου σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή ή αυτός του οποίου ο αντίπαλος δεν έχει πια κάρτες στην τράπουλά του.

Για να ξεκινήσετε να παίζετε, μπορείτε να αγοράσετε ένα αρχικό σετ που περιέχει 60 κάρτες. Από τις 60 κάρτες οι 30 είναι της Φωτεινής Πλευράς της Δύναμης και οι άλλες 30 της Σκοτεινής Πλευράς. Μπορείτε λοιπόν να μοιραστείτε με το φίλο σας τις κάρτες (30 - 30) και να παίξετε το πρώτο σας παιχνίδι. Μόλις μάθετε τους κανόνες, μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας τράπουλα των 60 καρτών, με την οποία θα μπορείτε να παίζετε σε περισσότερους πλανήτες, να χρησιμοποιείτε αστρόπλοια και να κάνετε τους αγαπημένους σας χαρακτήρες πιο δυνατούς, παίζοντας το ολοκληρωμένο παιχνίδι. Μπορείτε να φτιάξετε πολύ εύκολα δύο τράπουλες των 60 καρτών, αν πάρετε και ένα δεύτερο αρχικό σετ και ενώσετε τις τράπουλες. Τα αρχικά σετ είναι έτσι φτιαγμένα ώστε να μπορείτε να ενώσετε δύο μαζί και να κάνετε μια ολοκληρωμένη τράπουλα της Σκοτεινής Πλευράς της Δύναμης και μία της Φωτεινής. Φυσικά, θα μπορέσετε να φτιάξετε την τράπουλά σας όπως ακριβώς εσείς θέλετε αν πάρετε επιπλέον φακελάκια boosters που περιέχουν τις επιπλέον κάρτες. Αυτές θα σας δώσουν την ικανότητα να φτιάξετε ειδικές τράπουλες βασισμένες σε droids και ιππότες Jedi, στην ακολουθία της βασίλισσας Amidala, στον Darth Maul και τον Darth Sidius και σε οποιονδήποτε άλλο συνδυασμό μπορείτε να σκεφτείτε. Είναι πολύ εύκολο άλλωστε να συλλέξετε όλη τη σειρά των 140 καρτών μόνο με μία κούτα από 30 boosters και ένα αρχικό σετ. Γι' αυτό μην περιμένετε άλλο: Συλλέξτε το Young Jedi και νιώστε τη Δύναμη!!!

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2000

- Σάββατο 1/4/2000: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00
- Κυριακή 2/4/2000: WARHAMMER 40000 Tournament - ώρα: 15:00
- Σάββατο 8/4/2000: P.C. Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα: 12:00
- Κυριακή 9/4/2000: LEGENDS OF THE FIVE RINGS Tournament - ώρα: 12:00
- Σάββατο 15/4/2000: WARHAMMER FANTASY BATTLES Campaign - ώρα: 12:00
- Κυριακή 16/4/2000: YOUNG JEDI ΕΚΜΑΘΗΣΗ-ΕΠΙΔΕΙΞΗ
- Σάββατο 22/4/2000: FANTASY GAMES FAIR Ανοιξη - 2000 - ώρα: 10:00
- Κυριακή 23/4/2000: FANTASY GAMES FAIR Ανοιξη - 2000 - ώρα: 10:00
- Σάββατο 30/4/2000: P.C. Tournament - (STARCRAFT : BROODWAR) - ώρα: 12:00
- Κάθε Σάββατο και Κυριακή γίνεται επίδειξη YOUNG JEDI
- Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.
- Γίνονται επιδείξεις παιχνιδιών της White Wolf στο Fantasy Shop. Τηλεφωνήστε για πληροφορίες.



FantasyShop
Strategy & Mind Games
YOUNG
JEDI
TM
Το νέο
Star Wars Card Game
παγκόσμια επιτυχία
και στην Ελλάδα!
ΝΙΩΣΕ
ΤΗ
ΔΥΝΑΜΗ!
T-SHIRTS
LITERATURE
GAMERS' CLUB
INTERNET CAFE
COMICS
POSTERS
ROLE PLAYING GAMES
CARD GAMES
MINIATURE WARGAMES
FANTASY
GAMES FAIR
Άνοιξη 2000
22-23 Απριλίου
Ξενοδοχείο Αμαλία
(Αμαλίας 10 - Πλ. Συντάγματος)
1η Πανελλήνια
Επίδειξη
Young Jedi Card Game
και ακόμα...
- RPG Tournaments (AD&D)
- Vampire Tournament
- Magic Tournament
- Pokemon Tournament
- Wargames Tournament
3ης Σεπτεμβρίου 103- Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα Τ.Κ.104 34
τηλ: 8231072 fax: 8252436
e-mail: fantasy1@hol.gr web site: www.fantasyshop.gr

ALTERNITY - SYSTEM GUIDE TO AEGIS



Το Verge είναι ένας πολύ επικίνδυνος τόπος. Πειρατές, πολεμικές επιχειρήσεις, σκληρός ανταγωνισμός των αστρικών εθνοτήτων και αναρίθμητες εξωγήινες απειλές τρομοκρατούν δεκάδες κόσμους και δισεκατομμύρια ανθρώπους.

Ομως, παρ' όλα αυτά, στο κέντρο όλου αυτού του χάους υπάρχει ένα ταραγμένο άδυτο: το σύστημα Aegis. Κάτω από την κυριαρχία του μαγευτικού υδάτινου κόσμου του Bluetall, το Aegis είναι ο τόπος όπου οι μεγάλες δυνάμεις του "ανθρώπινου" διαστήματος ενώνουν την ισχύ τους ενάντια σε μυριάδες απειλές. Ομως φιλόδοξα έθνη και απελπισμένες φατρίες εποφθαλμιούν αυτό το καταφύγιο, γιατί ξέρουν ότι καταλαμβάνει την πιο στρατηγική θέση του Verge.

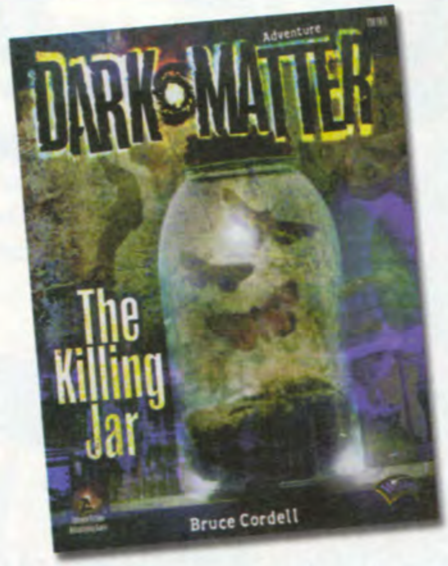
Η κυβέρνηση του Regency αγωνίζεται να διατηρήσει την ανεξαρτησία του Bluefall ενάντια στη θύελλα των προκλήσεων.

Το System Guide to Aegis επεκτείνει τις πληροφορίες που έχουμε μέχρι τώρα για αυτό το σημαντικό σύστημα καθώς περιλαμβάνει:

- Τη μυστική ερμηνεία του Vanishing.
- Τη συγκλονιστική αλήθεια που κρύβεται πίσω από τους μυστηριώδεις Deepfallen.
- Τη νέα τεχνολογία και τον κατάλληλο εξοπλισμό για χρήση σε οποιοδήποτε παιχνίδι.
- Την περιπέτεια "Deep cover", στην οποία οι παίκτες "καταδύονται" κάτω από τους ωκεανούς του Bluefall και γνωρίζουν τις μηχανορραφίες του Regency.

Accessory του Star Drive για το Alternity/Διανομή ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 6.840 δρχ.

ALTERNITY - THE KILLING JAR



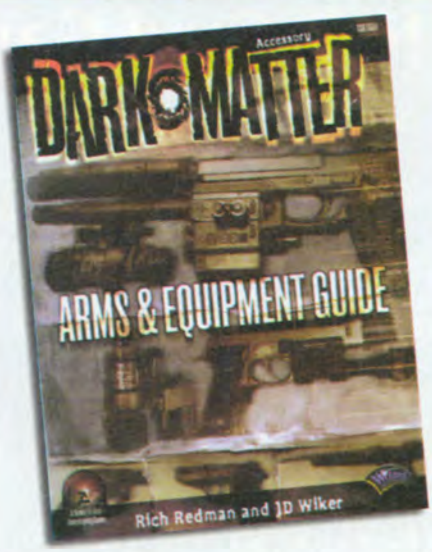
Ενα παρατημένο αυτοκίνητο, κλεμμένο από κάποιον απελπισμένο. Ενα μυστηριώδες πτώμα, βρίσκεται κάτω από άγνωστες συνθήκες. Μία εταιρία που δίνει επαναστατικές συμβουλές στα "αμερικανικά σπίτια". Αρχαίες επιτύμβιες στήλες ιθαγενών της Αμερικής και η αιώνια κατάρα ενός σαμάνου. Ερευνα που αφορά σε βιοόπλα, προϊόν εξέλιξης δειγμάτων που έχουν συλλεγεί από τα έγκατα της Γης.

Ολα αυτά, όσο παράξενο κι αν φαίνεται, είναι στενά συνδεδεμένα μεταξύ τους. Ελάτε να ανακαλύψετε το πως και το γιατί με την περιπέτεια The Killing Jar.

Αρχίζει με μια απλή έρευνα και στη συνέχεια βυθίζει τους ήρωες σε μια δαιδαλώδη διαπλοκή παλιών μυστικών και καινούριων τεχνασμάτων. Με τη βοήθεια μη ανθρώπινων συμμάχων, οι χαρακτήρες των παικτών θα πρέπει να ξεδιαλύνουν το μυστήριο προτού καταντήσουν και οι ίδιοι θύματα ενός πανάρχαιου τρόμου.

Περιπέτεια του Alternity για το Dark Matter/Διανομή ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 5.040 δρχ.

ALTERNITY - DARK MATTER ARMS AND EQUIPMENT GUIDE



Ολα όσα έχετε μέχρι τώρα ακούσει για τις συνωμοσίες είναι αληθινά. Τα μόνα που μπορούν να σταθούν ανάμεσα σε αυτές και την ασφάλεια δισεκατομμυρίων ανυποψίαστων ανθρώπων είστε εσείς και ο σάκος με τον οπλισμό σας.

Στις σελίδες του βιβλίου θα ανακαλύψετε όλα όσα χρειάζεστε για να εξοπλίσετε τον ήρωά σας ενάντια στο σκοτάδι, θα μάθετε όλα όσα το Ινστιτούτο Hoffmann θελήσει να σας δώσει, αλλά και όσα θα πρέπει να αγοράσετε από μόνοι σας στο δρόμο.

Το Arms and Equipment Guide περιέχει:

- Εξοπλισμό για κάθε ειδικότητα.
- Πληροφορίες για αποστολές που το Ινστιτούτο Hoffmann θα μπορούσε να σας αναθέσει.
- Επιλογή αρμάτων για "δύσκολους" στόχους.
- Ολα όσα κουβαλά ο εχθρός, τα βιβλία που διαβάζει, τα αρχαία μαγικά αντικείμενα που χρησιμοποιεί.

Δίνει επίσης πλήρη στατιστικά για κάθε όπλο, εξοπλισμό, όχημα και γρανάζι με τρόπο που να το καθιστά χρήσιμο σε κάθε campaign του Alternity που παίζεται στις μέρες μας.

Accessory του Alternity για το Dark Matter/Διανομή ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 6.840 δρχ.

7th SEA - NATION OF THEAH: MONTAIGNE



Σ τ' αλήθεια είναι μια χρυσή εποχή! Οι Montaigne στέκονται στην κορυφή του κόσμου και κανείς άλλος δεν μπορεί να αμφισβητήσει την εξουσία τους. Το άπειρο χρυσάφι που ξεχειλίζει από το θησαυροφυλάκιο του αυτοκράτορα πυροδοτεί τον πόλεμο ενάντια στη φατρία των Castille, ο οποίος δεν θα μπορούσε να τελειώσει με κανέναν άλλο τρόπο παρά μόνο με τη νίκη των Montaigne και την καταστροφή του πιο σκληρού εχθρού του Αυτοκράτορα, της ίδιας της Εκκλησίας.

Ομως κάτω από την επιφάνεια σκοτεινές δυνάμεις καραδοκούν και οι κραυγές χιλιάδων πνευμάτων καλούν σε εκδίκηση!

Sourcebook του 7th Sea RPG της εταιρίας AEG/Διανομή ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 8.000δρχ.

POKEMON: JUNGLE

Αρχές Απριλίου κυκλοφορεί το νέο expansion του Pokemon Card Game με τίτλο "Jungle". Σαράντα οκτώ νέα pokemons θα προστεθούν στην παρέα του Basic Set και θα δώσουν καινούριο χρώμα στο διασκεδαστικό αυτό παιχνίδι. Οι κανόνες παραμένουν οι ίδιοι, οι έξι κατηγορίες Pokemon δεν αλλάζουν, αλλά προστίθενται νέοι μαχητές για... άλλα κόλπα! Nidoking, Nidoqueen, Likitung είναι μερικά από τα πιο αγαπημένα και ισχυρά pokemons της νέας επέκτασης.



Το Jungle πωλείται είτε ως δύο προκατασκευασμένες τράπουλες των 60 καρτών (κόστος 4.000 δρχ.) είτε υπό τη μορφή boosters, φακέλων δηλαδή που περιέχουν 11 τυχαίες κάρτες, από τις οποίες η μία είναι σπάνια! Το κόστος των boosters είναι 1.300 δρχ.

7th SEA - NATION OF THEAH: AVALON



Μάθετε για μια χώρα που οι ήρωες των θρύλων της είναι πάντα ζωντανοί... Που η μαγεία είναι τόσο ισχυρή ώστε διαπερνά ακόμη και το στέρεο έδαφος... Που απόκοσμα πλάσματα στοιχειώνουν την ύπαιθρο... Σε αυτήν, λοιπόν, τη χώρα τρία βασίλεια έχουν ξεπηδήσει εδώ και έξι αιώνες ιστορίας αίματος και διεκδικούν τα ηνία των μεγαλύτερων δυνάμεων του Theath. Καλώς ήλθατε στην Αβαλον, όπου θα ζωντανέψετε τα πιο τρελά σας όνειρα αλλά και τους χειρότερους εφιάλτες σας.

Sourcebook του 7th Sea RPG της εταιρίας AEG/Διανομή ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 8.000 δρχ.

CLAN WAR



"Για το Δειλό δεν υπάρχει Ζωή. Για τον Ηρωα δεν υπάρχει Θάνατος..."

Η αυτοκρατορία του Σμαραγδιού του Rokugan, ένας τόπος τιμής, ατσαλιού και μαγείας, σπαράσσεται από τον ανταγωνισμό των Μεγάλων Φατριών την ώρα που ο Αυτοκράτορας πεθαίνει, αλλά δεν έχει ακόμη παραιτηθεί από τον πανάρχαιο θρόνο του.

Ηρωικοί Σαμουράι δίνουν επικές μάχες, ενώ οι Shugenja ασκούν την πανίσχυρη μαγεία τους. Τα σκοτεινά τέρατα των Shadowlands σηκώνονται και βγαίνουν από τις αρχαίες κρύπτες για να μπουν και αυτά στη μάχη, ζητώντας να καταστρέψουν την Αυτοκρατορία προτού αυτή μπορέσει να ξαναγεννηθεί.

Οι βρυχηθμοί των Ogres ταράζουν την ειρήνη της Αυτοκρατορίας, καθώς τα σπαθιά αστράφτουν κάτω από τον ήλιο που δύει.

Γίνετε ο ηγέτης των στρατών των νομοταγών Σαμουράι. Προστατέψτε τα μαγικά των μυστηριωδών Shugenja σας. Ενώστε την αυτοκρατορία και διεκδικήστε το θρόνο του Σμαραγδιού.

Παιχνίδι με φιγούρες της εταιρίας AEG βασισμένο στον κόσμο του Legend of the Five Rings/ Διανομή ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 33.750 δρχ.

UTOPIA news

STAR WARS YOUNG JEDI COLLECTIBLE CARD GAME



Το YOUNG JEDI είναι ένα γρήγορο παιχνίδι μάχης, βασισμένο στο πρώτο επεισόδιο του Πολέμου των Αστρων, που σας επιτρέπει να έχετε μαζί σας την εμπειρία της ταινίας, όπου και να βρίσκεστε.

Το YOUNG JEDI είναι εύκολο στην εκμάθηση και γρήγορο ως παιχνίδι, με παρτίδες που κρατούν από δέκα με δεκαπέντε λεπτά. Παρουσιάζει όλους τους αξιομνημόνευτους ήρωες και τις σημαντικότερες σκηνές της ταινίας, μαζί με τα όπλα, τα pod racers, τα διαστημόπλοια, τα droids και τους εξωγήινους.

Κάθε αρχικό σετ 60 καρτών περιέχει ένα φυλλάδιο κανόνων, μία αρχική τράπουλα 30 καρτών της Φωτεινής Πλευράς της Δύναμης και μία τράπουλα 30 καρτών της Σκοτεινής Πλευράς της Δύναμης. Κάθε αρχικό σετ της "Απειλής του Νταρθ Μωλ" περιέχει τις ίδιες 60 κάρτες. Με το αρχικό σετ μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε και συνδυάζοντας δύο αρχικά σετ να φτιάξετε δύο τράπουλες των 60 καρτών η καθεμία, για να παίξετε το ολοκληρωμένο παιχνίδι με περισσότερους πλανήτες και συναρπαστικές και γρήγορες διαστημικές μάχες.

CLAN NOVEL ASSAMITE



Η αποστολή της Φατιμά είναι πολύ πιο πολύπλοκη από την εποχή που πολεμούσε τους σταυροφόρους που εισέβαλλαν στην πατρίδα της. Διχασμένη ανάμεσα στην πίστη της στον Αλλάχ και την αφοσίωσή της στον μυστηριώδη απέθαντο προπάτορά της Χακίμ, η Φατιμά πρέπει να φέρει σε πέρας μια τιτάνια αποστολή στην "καρδιά" του άντρου των Σάμπατ στην Ευρώπη. Βαθιά στις κατακόμβες της Μαδρίτης κρύβεται ο Καρδινάλιος Μοντσάντα, ένας από τους ισχυρότερους ηγέτες των Σαμπάτ.

Οπλισμένος με τη δύναμη επί του ίδιου του σκοταδιού, είναι ο στόχος που απέτυχε να σκοτώσει ο ίδιος ο γεννήτορας της Φατιμά. Και τώρα, αν η Φατιμά τον κυνηγήσει, θα βρει αντιμέτωπη και την "κόρη" Λουσίτα, με την οποία τη συνδέουν παράξενοι δεσμοί.

Εταιρία: White Wolf/Τιμή: 2.200 δρχ.

CORPORATE PUNISHMENT



Γίνεται πόλεμος, φίλε! Και οι μεγαλοεταιρίες είναι οι αντίπαλοι. Μάντεψε ποιος είναι ο μεσάζων, φιλαράκο... Το βρήκες: εσύ κι εγώ. Ολοι εμείς που τρέχουμε στις σκιές και κάνουμε τις βρωμοδουλειές τους.

Το Corporate Punishment είναι μια σειρά από τρεις περιπέτειες που μπορούν να παιχτούν μεμονωμένα ή και σε συνδυασμό. Από το απόμακρο και ξένο Portland, την πρωτεύουσα των Ελφ, και τον μακρινό Καναδά, ως τη μυστηριώδη Βοστόνη, οι runners αντιμετωπίζουν την ασφάλεια των μεγαλοεταιριών και τα μυστικά παιχνίδια που παίζονται πίσω από την πλάτη τους. Βιομηχανική κατασκοπία, προστασία απορρήτων, σωματοφύλακες εξεχόντων προσώπων. Η δουλειά για τις μεγαλοεταιρίες είναι μπόλικη και πληρώνουν καλά. Ωστόσο, μην ξεχνάς πως όσο καλύτερα φαίνονται τα πράγματα...

Εταιρία: FASA/Τιμή: 6.000 δρχ.

MAGE THE ASCENSION: REVISED EDITION



Με την τρίτη έκδοση του Vampire ήταν αναμενόμενο πως και το Mage θα ακολουθούσε, για να αλλάξουν οι κανόνες στο βασικό σύστημά του. Το βιβλίο είναι ακόμα πιο ολοκληρωμένο και προσεγμένο από την προηγούμενη έκδοση και γίνονται σημαντικές αλλαγές σε κανόνες και συστήματα.

Ως σύνολο, το σύστημα αλλάζει προς το καλύτερο καθώς λύνονται τα προβλήματα ασάφειας του παλιού συστήματος και βελτιώνεται το σύστημα μαγείας.

Ως ιστορία το βιβλίο περιλαμβάνει τις αλλαγές που συνέβησαν στον Κόσμο του Σκότους τον τελευταίο καιρό. Η Τεχνοκρατία έχει αρχίσει να κερδίζει τον πόλεμο για την αφύπνιση της ανθρωπότητας και ισχυρές θύελλες στο αστρικό πεδίο σχεδόν αποκλείουν τα απώτερα προπύργιά του.

Εταιρία: White Wolf/Τιμή: 10.800 δρχ.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

ΑΠΟΛΑΥΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΕΣΥ στη διεύθυνση www.t4c.gr

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- Κατοχή Η/Υ Pentium 120MHz με 32MB RAM
- Πρόσβαση στο Internet
- Πρόγραμμα client που θα σας αποσταλεί ταχυδρομικώς



* Μαζί με τα τελικά user ID και password που θα σας αποσταλούν με e-mail στη διεύθυνση που έχετε προσδιορίσει στο κουπόνι θα σας σταλεί και η ειδική συσκευασία με τον client και τους **ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΝΗΣΙΩΝ!**

THE 4TH COMING

- ✔ Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
- ✔ Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- ✔ Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
- ✔ Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

DIGI con

Το "The 4th Coming" είναι μία on-line υπηρεσία της Digital Content

---

Ναι! Επιθυμώ να γίνω συνδρομητής στο "THE 4th COMING" για 6 μήνες στην τιμή των 14.900 δρχ.(συμπεριλαμβανομένου του Φ.Π.Α.).

Ονομα.. Επώνυμο..

Επάγγελμα.. Ηλικία...................... Τηλέφωνο....................................

Διεύθυνση.. Τ.Κ. .... Πόλη ....

E-mail.. Επιθυμητά: 1. User ID .... 2. Password ....

Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο .... Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο ....

❏ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

Χρεώστε την κάρτα μου ❏ VISA ❏ MASTERCARD ❏ EUROCARD ❏ DINERS

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|

Υπογραφή*..

* Για άτομα κάτω των 17 ετών το κουπόνι πρέπει να υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: Digital Content (κλάδος της Compupress A.E.), Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "The 4th Coming".

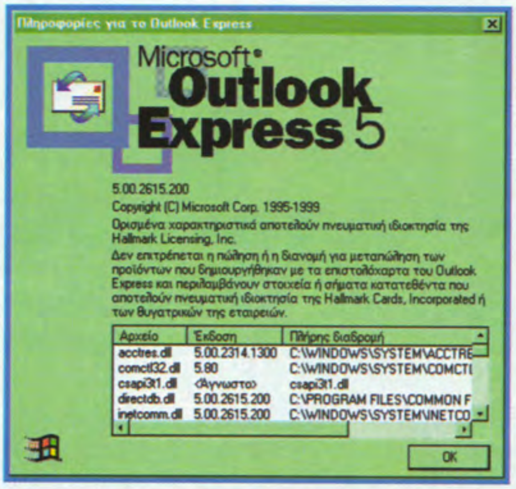
OUTLOOK EXPRESS

Μέρος 1ο

Το Outlook Express όλοι το έχουν στον υπολογιστή τους, τουλάχιστον όσοι έχουν λειτουργικό Windows. Λίγοι όμως γνωρίζουν όλες του τις δυνατότητες. Σε αυτό το άρθρο θα αναφερθώ σε μερικές λεπτομέρειές του, που μπορεί να φανούν πολύ χρήσιμες σε όσους δεν τις ήξεραν.

Του Αλέξανδρου "Dj Smartie Al" Φιλιππίδη

Θυμάμαι τις εποχές που το Netscape ήταν ο κυρίαρχος των Web browsers. Η Microsoft είχε αργήσει να καταλάβει την αξία του Internet και, όταν τελικά ξύπνησε, είχε ήδη μείνει αρκετά πίσω στην κούρσα του συναγωνισμού. Η αρχική μορφή του Internet Explorer ήταν γεμάτη προβλήματα και ελλείψεις και κανείς δεν τον εμπιστευόταν για να σερφάρει στο Δίκτυο. Ο Bill Gates όμως δεν έχει συνηθίσει να χάνει, γι' αυτό και αποφάσισε να ρίξει την ελίτ του έμψυχου δυναμικού του στη δημιουργία εφαρμογών για το Internet. Σύντομα άρχισε να μειώνεται η διαφορά από το πρωτοπόρο Netscape και σήμερα φτάσαμε σε σημείο να επικρατεί ο Explorer σε ποσοστό άνω του 90%! Αυτό που ήταν λιγότερο γνωστό στην αρχή ήταν ότι ο Explorer στις τελευταίες του εκδόσεις συνοδευόταν από ένα πολύ καλό πρόγραμμα διαχείρισης αλληλογραφίας και ομάδων συζητήσεων, το Outlook Express. Γρήγορα ξεπεράστηκαν οι όποιες αμφιβολίες, ακόμα και από τους πιο διστακτικούς, με αποτέλεσμα το Outlook Express να ξεπεράσει σε δημοτικότητα τα εξειδικευμένα προγράμματα του είδους, όπως το Eudora και το Agent. Ετσι, με ένα μόνο πρόγραμμα, έχουμε όλες τις δυνατότητες που μας χρειάζονται. Πόσοι όμως ξέρουν να χρησιμοποιούν περισσότερες δυνατότητες από την απλή αποστολή ενός e-mail ή την εισαγωγή ενός news-server; Θα μου πείτε ότι στα περισσότερα προγράμματα χρησιμοποιούμε μόνο ένα μέρος των δυνατοτήτων τους και τα υπόλοιπα μας είναι σχεδόν άχρηστα. Στο Outlook Express, όμως, τα πράγματα δεν είναι έτσι. Σχεδόν όλες του οι δυνατότητες θα μας χρησιμεύσουν κάποια στιγμή, αρκεί, βέβαια, να ξέρουμε ποιες είναι αυτές. Θα αναφέρω περιληπτικά τις πιο χρήσιμες "ιδιαιτερότητές" του:



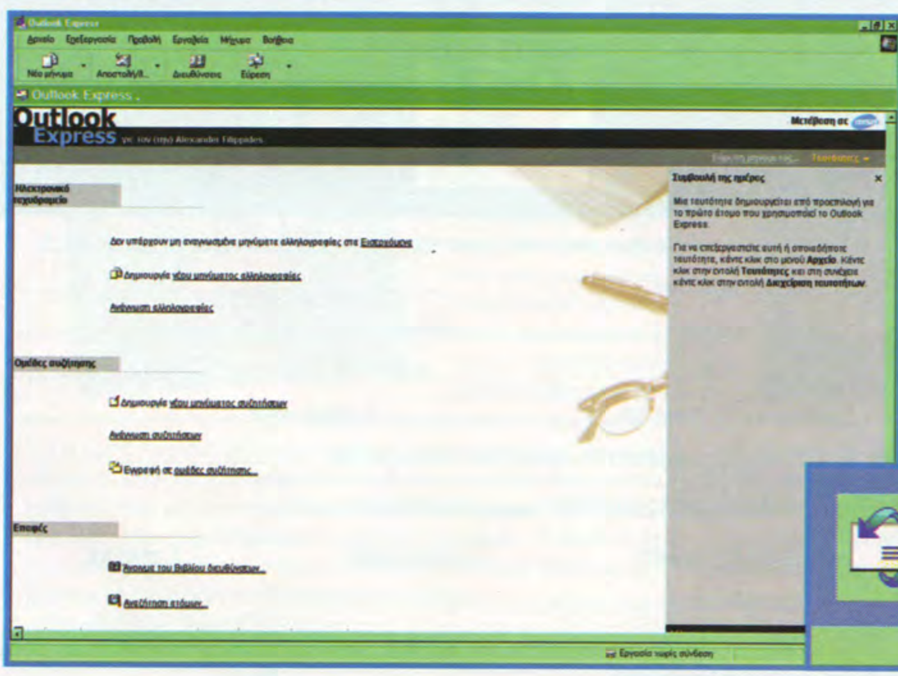
ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΑΝΕΠΙΘΥΜΗΤΩΝ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ

Μπορείτε να ελέγξετε με πολλούς τρόπους τα μηνύματα αλληλογραφίας και συζητήσεων που παίρνετε στο Outlook Express. Μπορείτε να αποκλείσετε ορισμένα άτομα, ώστε να μη σας στέλνουν αλληλογραφία, να αποκρύψετε συνομιλίες που δεν σας ενδιαφέρουν και να ορίσετε επίπεδα ασφαλείας, για να προφυλαχθείτε από την αποστολή καταστροφικού κώδικα μέσω ταχυδρομείου.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΟ OUTLOOK EXPRESS

Είναι εύκολο να εισαγάγετε στο Outlook Express στοιχεία από άλλα προγράμματα. Στα στοιχεία αυτά περιλαμβάνονται:

- Βιβλία διευθύνσεων, τόσο από προϊόντα της Microsoft όσο και από άλλες εφαρμογές.
- Μηνύματα από άλλα προγράμματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όπως το Netscape και το Eudora. Μπορείτε, επίσης, να εισαγάγετε μηνύματα από πολλά προϊόντα της Microsoft, όπως το Outlook ή τις παλιότερες εκδόσεις του Outlook Express.
- Ρυθμίσεις λογαριασμού αλληλογραφίας από έναν ήδη υπάρχοντα λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Οταν εισάγετε ρυθμίσεις από το λογαριασμό της αλληλογραφίας σας, ο λογαριασμός του Outlook Express θα περιέχει πολλές, αν όχι όλες, τις προσαρμοσμένες ρυθμίσεις και τα λεπτομερή στοιχεία του προηγούμενου λογαριασμού σας.
- Ρυθμίσεις λογαριασμού συζητήσεων από έναν ήδη υπάρχοντα λογαριασμό συζητήσεων.



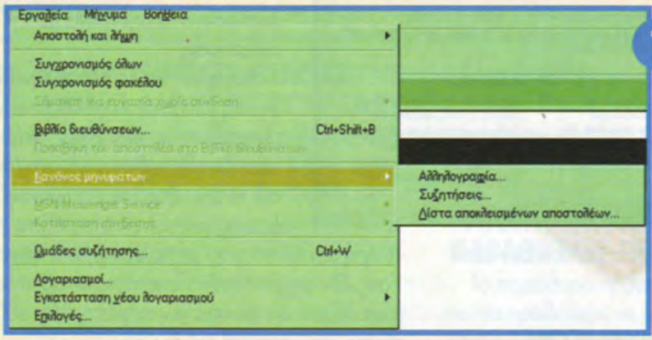
Οταν εισάγετε στο Outlook Express ρυθμίσεις από το λογαριασμό συζητήσεων, τα αρχεία των συνδρομών σας και άλλα δεδομένα, όπως τα μηνύματα που είχατε δει, τοποθετούνται στο λογαριασμό συζητήσεων του Outlook Express.

ΕΞΑΓΩΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΑΠΟ ΤΟ OUTLOOK EXPRESS

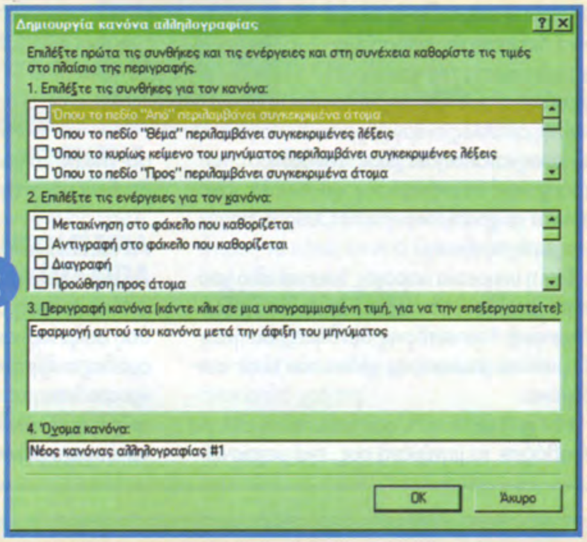
Μπορείτε να εξαγάγετε στοιχεία του Outlook Express προκειμένου να κάνετε χρήση τους σε άλλα προγράμματα, όπως προγράμματα της Microsoft ή άλλα προγράμματα λογισμικού. Στα στοιχεία αυτά περιλαμβάνονται:

- Το Βιβλίο διευθύνσεων. Μπορείτε να εξαγάγετε το Βιβλίο διευθύνσεών σας από το Outlook Express, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε άλλα προγράμματα αλληλογραφίας της Microsoft, όπως το Outlook.

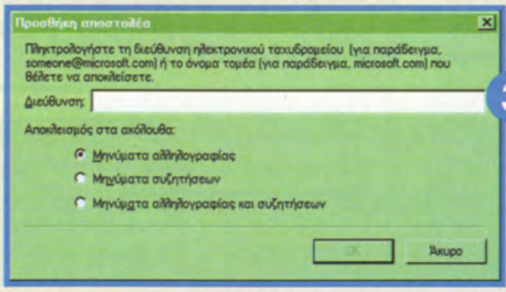
ΟΙ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ OUTLOOK EXPRESS



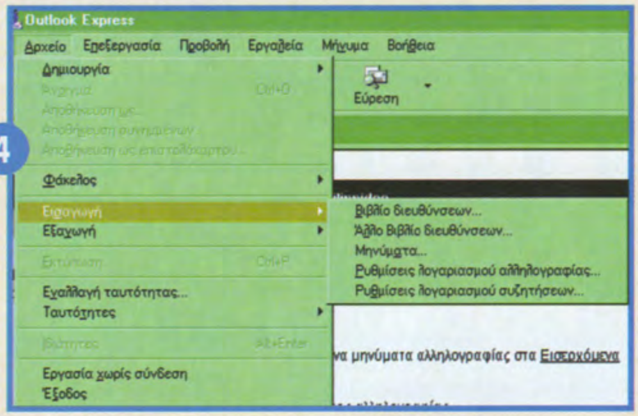
1 Ρυθμίσεις κανόνων του Outlook Express για τα e-mails και τα news groups.



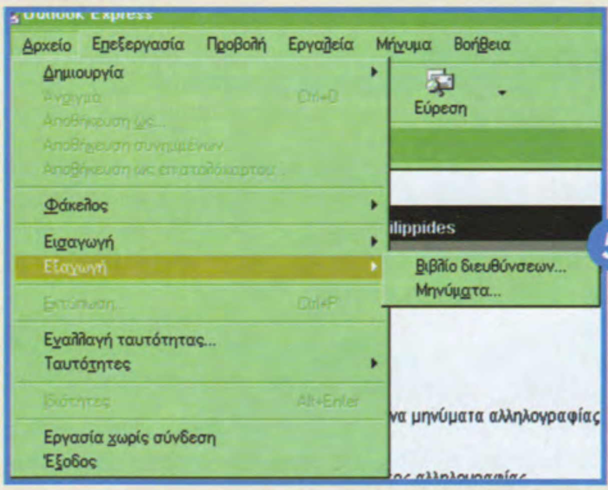
2 Αναλυτικές ρυθμίσεις για κάθε κανόνα χωριστά.



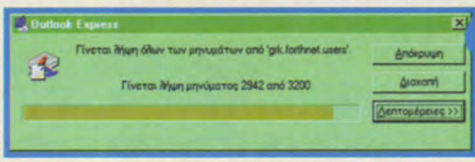
3 Αποκλεισμός ανεπιθύμητων...



4 Δυνατότητα εισαγωγής ρυθμίσεων και στοιχείων από αρχεία ή άλλες εφαρμογές.



5 Δυνατότητα εξαγωγής βιβλίου διευθύνσεων και μηνυμάτων.



6 Η διαδικασία λήψης μηνυμάτων.

- Τα Μηνύματα. Μπορείτε να εξαγάγετε μηνύματα σε έναν ή περισσότερους φακέλους.



ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑΣ

Κατά την εργασία χωρίς σύνδεση, το Outlook Express λαμβάνει μηνύματα αλληλογραφίας στον τοπικό υπολογιστή σας. Οταν επιλέξετε ξανά την εργασία με σύνδεση, καταργούνται τα μηνύματα που έχουν επισημανθεί προκειμένου να διαγραφούν, αποστέλλονται τα μηνύματα του φακέλου "Εξερχόμενα" και ολοκληρώνονται όλες οι άλλες ενέργειες που είχαν πραγματοποιηθεί χωρίς σύνδεση.

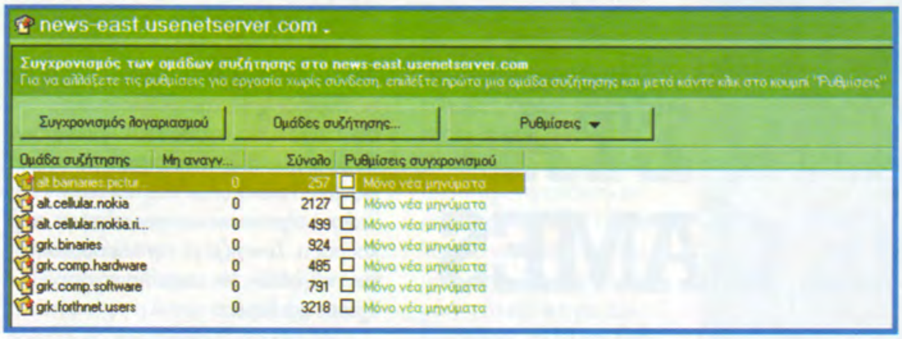
Υπάρχουν δύο περιπτώσεις στις οποίες ενδείκνυται να χρησιμοποιείτε το Outlook Express χωρίς σύνδεση:

- Εάν η υπηρεσία παροχής Internet σάς χρεώνει με την ώρα ή εάν έχετε μόνο μία τηλεφωνική γραμμή. Υπό αυτές τις συνθήκες, θα ήταν επιθυμητό να μειώσετε το χρόνο που είστε συνδεδεμένοι.
- Εάν χρησιμοποιείτε φορητό υπολογιστή για να διαβάζετε τα μηνύματά σας, ενώ μετακινείστε ή κατά το χρονικό διάστημα που δεν είστε συνδεδεμένοι στο Internet.

ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ ΑΠΟ ΟΜΑΔΕΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ

Η ανάγνωση συζητήσεων χωρίς σύνδεση σας επιτρέπει να διαβάζετε μηνύματα από ομάδες συζήτησης χωρίς να είστε συνδεδεμένοι στο Internet, εξοικονομώντας με αυτόν τον τρόπο τέλη σύνδεσης. Για να έχετε αυτή τη δυνατότητα, πρέπει να γίνετε συνδρομητές στην ομάδα συζήτησης της οποίας τα μηνύματα θέλετε να διαβάζετε χωρίς σύνδεση, να της προσθέσετε σήμανση για να καθορίσετε αν θα βλέπετε κεφαλίδες ή ολόκληρα μηνύματα και στη συνέχεια να τη μεταφέρετε στον υπολογιστή σας (να τη συγχρονίσετε). Κατόπιν, μπορείτε να αποσυνδεθείτε από το Internet και να διαβάσετε τα μηνύματα με την άνεσή σας.

Μπορείτε να επιλέξετε την ανάγνωση μόνο των κεφαλίδων των μηνυμάτων, οι οποίες σας πληροφορούν για το θέμα, το συντάκτη και το μέγεθος του μηνύματος. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε πλήρη μηνύματα, μαζί με τα συνημμένα αρχεία τους. Ο συγχρονισμός για ανάγνωση μόνο των κεφαλίδων των μηνυμάτων σε μια ομάδα συζήτησης είναι πολύ ταχύτερη μέθοδος απ' ό,τι ο συγχρονισμός για ανάγνωση των μηνυμάτων και μπορεί επίσης να σας δώσει κάποια ιδέα για τις τρέχουσες συνομιλίες. Ενώ είστε εκτός σύνδεσης, μπορείτε να επισημάνετε τις κεφαλίδες που φαίνονται ενδιαφέρουσες και να κάνετε λήψη μόνο αυτών των μηνυμάτων την επόμενη φορά που θα συνδεθείτε.



ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΣΘΕΣΕΤΕ ΕΠΑΦΕΣ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΩΝ ΣΑΣ

Οταν λαμβάνετε ηλεκτρονική αλληλογραφία, μπορείτε να προσθέτετε στο Βιβλίο Διευθύνσεών σας το όνομα και τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του αποστολέα μέσα από το Outlook Express.

- Ανοίξτε το μήνυμα. Στο μενού Εργαλεία, τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στην εντολή Προσθήκη στο Βιβλίο Διευθύνσεων και στη συνέχεια επιλέξτε το χρήστη που θέλετε να προσθέσετε.

Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το Outlook Express, ώστε να προστίθενται αυτόματα στο Βιβλίο Διευθύνσεων τα άτομα στων οποίων τα μηνύματα απαντάτε.

- Στο Outlook Express, κάνετε κλικ στο μενού Εργαλεία και στη συνέχεια κλικ στην εντολή Επιλογές. Στην καρτέλα Αποστολή, κάνετε κλικ στο πλαίσιο ελέγχου Αυτόματη Προσθήκη στο Βιβλίο Διευθύνσεων όταν δίνετε απάντηση.

ΑΛΛΑΓΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗΣ

Το παράθυρο προεπισκόπησης σας επιτρέπει να προβάλετε το περιεχόμενο ενός μηνύματος χωρίς να ανοίξετε το μήνυμα σε άλλο παράθυρο. Ο τρόπος που θα το παραμετροποιήσουμε εξαρτάται από τις ανάγκες και τις συνήθειές μας. Προσωπικά το έχω κάτω από τα μηνύματα στο Inbox και στο πλάι στα newsgroups, ώστε να υπάρχει περισσότερος χώρος λόγω πληθώρας των posts. Για να γίνει προεπισκόπηση ενός μηνύματος, κάνετε μία φορά κλικ στον τίτλο του. Για να το ανοίξετε στο δικό του παράθυρο, κάνετε διπλό κλικ στον τίτλο.

Μπορείτε να τοποθετήσετε το παράθυρο προεπισκόπησης είτε κάτω είτε δίπλα από τη λίστα μηνυμάτων. Μπορείτε επίσης να εμφανίσετε ή να αποκρύψετε την κεφαλίδα του μηνύματος ή να αποκρύψετε εντελώς το παράθυρο προεπισκόπησης.

1. Στο μενού Προβολή, κάνετε κλικ στην εντολή Διάταξη.

2. Στην περιοχή Παράθυρο Προεπισκόπησης, ενεργοποιήστε τις επιλογές που θέλετε και στη συνέχεια κάνετε κλικ στο κουμπί OK.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ

- Για να αλλάξετε το μέγεθος του παραθύρου προεπισκόπησης και της λίστας μηνυμάτων, τοποθετήστε το δείκτη του ποντικιού στη διαχωριστική γραμμή ανάμεσά τους και στη συνέχεια σύρετε το διαχωριστικό προς τα επάνω ή προς τα κάτω, όταν ο δείκτης μετατραπεί σε διπλό βέλος.

Στην επόμενη συνέχεια του άρθρου, θα προχωρήσουμε σε λιγότερο γνωστά τεχνάσματα που όμως είναι πολύ χρήσιμα, ακόμα και σε έναν απλό χρήστη.

PC

ΤΙ ΜΕΛΛΕΙ ΓΕΝΕΣΘΑΙ ΣΤΑ ON-LINE GAMES

Μέρος δεύτερο...

...Και φαρμακερό. Στο δεύτερο και τελευταίο μέρος του "On Line Gaming" περί των πολυαναμενόμενων online games θα ασχοληθούμε με όλα τα strategy, action και simulation games που βρίσκονται υπό κατασκευή. Και εδώ έχουμε μερικούς φανταχτερούς τίτλους, όπως Allegiance και Battletech 3025, αλλά και πολλά outsiders, όπως το Starpeace. Ολα διεκδικούν τις καρδιές των gamers και καλύπτουν όλα τα γούστα. Για άλλη μία φορά κερδισμένος είναι ο gamer!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

Πριν ξεκινήσω να παρουσιάζω ένα ένα τα παιχνίδια, θα ήθελα να ανοίξω μια μικρή παρένθεση, σε ό,τι αφορά τους καινούριους τίτλους που κυκλοφορούν. Αυτό που παρατήρησα (και μάλλον έτσι συμβαίνει) είναι ότι πλέον όλα τα νέα παιχνίδια (όχι μόνο τα on-line) δεν ανήκουν μόνο σε μία κατηγορία, όπως συνέβαινε παλαιότερα. Ως συνήθως, αποτελούν συνδυασμό δύο ή περισσότερων ειδών. Για να γίνω πιο συγκεκριμένος, αυτό που φοριέται πολύ τελευταία είναι τα λεγόμενα Action-RPG, απόγονοι του old time classic Diablo (Hack & Slash RPG, για την ακρίβεια). Βέβαια, υπάρχουν και άλλες τέτοιες παράξενες κατηγορίες, πάντως αυτό που δεσπόζει είναι το στοιχείο του action, πάντα με 3D γραφικά, φυσικά. Αυτό, βέβαια, δεν είναι καθόλου κακό, αφού αποτελεί έκφραση των προσπαθειών όλων των παιχνιδοεταιριών για τη δημιουργία πρωτότυπων παιχνιδιών.

Αυτά είχα να πω και συγγνώμη αν σας κούρασα. Συνεχίζω με την παρουσίαση των παιχνιδιών. Με αλφαβητική σειρά, έχουμε και λέμε...

ACE OF ANGELS

Ενα καθαρόαιμο space fighter simulation. Οι παίκτες θα μπορούν να συμμετάσχουν είτε στην arena είτε στο campaign. Η arena θα προσφέρει άφθονη δράση και δυνατές μάχες. Μέσα στην arena θα υπάρχουν power ups για τα διαστημόπλοια, AI αντίπαλοι, περιοχές με έντονη ακτινοβολία και πολλά άλλα ενδιαφέροντα κόλπα, τα οποία θα ανεβάζουν την ένταση του παιχνιδιού και την αδρεναλίνη των παικτών. Το campaign θα είναι πιο περίπλοκο, με ποικιλία objectives και μεγάλη πλοκή! Προς το παρόν, οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν ένα από τα δεκατέσσερα πολεμικά σκάφη για να διεξάγουν τις μάχες τους. Τα όπλα κάθε σκάφους θα μπορούν να μετατρέπονται ανάλογα με τις ικανότητες του χαρακτήρα του χρήστη.

Για να γίνω πιο σαφής, όταν αρχίσετε το campaign θα πρέπει να δημιουργήσετε έναν πιλότο επιλέγοντας τα skills του, τη φυλή -από τις οκτώ συνολικά- στην οποία θα ανήκει και, τέλος, το ένα από τα δέκα προτεινόμενα κράτη από το οποίο θα κατάγεται. Κάθε επιλογή σας θα διαμορφώνει τον πιλότο σας, ο οποίος όμως δεν θα μένει στάσιμος: θα μαθαίνει νέα skills, ενώ παράλληλα θα βελτιώνει αυτά που έχει. Θα υπάρχει και chat center, με την ονομασία "Station", έτσι ώστε να διεξάγετε άνετα τις συζητήσεις σας, χωρίς το άγχος της μάχης και του πιλοτηρίου. Το





Ace of Angels. Απολαύστε!

Ace of Angels θα υποστηρίζει μάχες μεταξύ διακοσίων παικτών και άνω! Θα συμπεριλαμβάνει, ακόμα, ειδική engine, η οποία θα συμβάλει σημαντικά στη μείωση του LAG, ανεξαρτήτως από ποιο σημείο της υφηλίου είστε. Αλλα χαρακτηριστικά του θα είναι η ρεαλιστική 3D μηχανή και το εύχρηστο interface το οποίο θα σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε όποιες μετατροπές θέλετε.

Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού θα είναι το campaign, η Arena απλά θα χρησιμοποιείται για χαλάρωση! Η ιστορία του campaign θα εξελίσσεται σύμφωνα με τις ενέργειές σας και τα αποτελέσματα των μαχών που θα διεξάγονται. Στο campaign δεν θα είστε μόνο επιφορτισμένοι με τη διεξαγωγή μαχών, αλλά θα πρέπει και να διαλευκάνετε πολιτικές πλεκτάνες, ίντριγκες, καθώς και να έρθετε σε επαφή με NPCs και διάφορους οργανισμούς. Ace of Angels, λοιπόν, και τα μυαλά στα κάγκελα!

ALLEGIANCE

Το strategy-simulation της Microsoft, το οποίο αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και (μάλλον) θα προκαλέσει το χαμό στους servers του zone (λες και δεν είναι αρκετός αυτός που επικρατεί με το Asheron's Call). Προ δύο τευχών είχε γίνει μια εκτενέστατη αναφορά σε αυτό, όποτε, αν θέλετε περαιτέρω πληροφορίες, κοιτάξτε το on-line gaming του τεύχους 117. Παρεμπιπτόντως, να σας ενημερώσω ότι το Allegiance πρόκειται (καλώς εχόντων των πραγμάτων) να κυκλοφορήσει αυτόν το μήνα (Απρίλιο δηλαδή) και ήδη έχει γίνει GOLD!

BATTLETECH 3025

Τα τεράστια μηχανικά robots επιστρέφουν και πρόκειται να σπείρουν τον πανικό στο Internet. Μετά τη σειρά MechWarrior, η οποία παιζόταν κυρίως σε Single Player mode, τώρα έχουμε μια αποκλειστικά on-line έκδοση, η οποία είναι αρκετά καλοδουλεμένη και σίγουρα θα προσφέρει τρομερές συγκινήσεις στους φανατικούς του είδους και όχι μόνο, αφού διαθέτει και strategy στοιχεία. Το έτος είναι 3025 και οι πέντε Οίκοι (Houses) βρίσκονται σε εμπόλεμη κατάσταση για τον έλεγχο της Inner Sphere. Για να γίνετε ένας MechWarrior και να εισβάλετε στο παιχνίδι, πρέπει να διαλέξετε σε ποιον από τους πέντε Houses θα εισχωρήσετε: Davion, Kurita, Liao, Marik και, τέλος, Stainer. Χαμός στο ίσωμα, εν ολίγοις. Κάθε μάχη που γίνεται στην Inner Sphere έχει ως αποτέλεσμα την αλλαγή των δεδομένων στο χώρο του παιχνιδιού. Το αποτέλεσμα κάθε μάχης έχει συνέπειες στα γεωγραφικά σύνορα κάθε House, η νίκη ισοδυναμεί με επέκταση ή διατήρηση της περιοχής, ενώ η ήττα με απώλεια περιοχής ή με αποτυχημένη επίθεση σε περιοχή αντίπαλου House. Υστερα από κάθε επιτυχημένη μάχη, δεν κερδίζετε μόνο νέα εδάφη για τον House σας, αλλά και πρόσβαση σε νέα BattleMechs και άνοδο στην ιεραρχία του House. Εν καιρώ, θα διοικείτε το δικό σας τάγμα, θα οργανώνετε την άμυνα των περιοχών σας και θα εξαπολύετε επιθέσεις! Ολα αυτά μπορείτε να τα κάνετε είτε από τη γραμμή του πυρός είτε από το αρχηγείο σας. Τα πάντα όμως δεν στρέφονται γύρω από τον πόλεμο, ούτως ώστε να επικρατήσει ο οίκος σας, αλλά κάθε House χρειάζεται και ικανούς ηγέτες, οι οποίοι θα κινούν τα νήματα. Οπως βλέπετε, πρόκειται για ένα βαρβάτο παιχνίδι, οπότε οψόμεθα.



Battletech 3025: Robots να δουν τα μάτια σας!



FIERCE HARMONY

Ακούστε εδώ πώς αποκαλούν το Fierce Harmony οι δημιουργοί του: "strategy-based sword fighting"! Δεν μπορείτε να πείτε, πολύ πρωτότυπο για on-line παιχνίδι! Οι παίκτες δημιουργούν ένα χαρακτήρα Warrior, ο οποίος "γεννιέται" στον πρωτόγονο κόσμο του Nexus. Εν συνεχεία, οι παίκτες μονομαχούν μεταξύ τους, σε κάποιου είδους τελετουργικές μάχες. Ο σκοπός κάθε παίκτη είναι πολύ απλός και συνάμα πολύ εθιστικός: πρέπει να γίνει ο πιο δυνατός πολεμιστής στον κόσμο του Nexus, εξουδετερώνοντας όλους τους αντιπάλους του. Οι μάχες διεξάγονται σε δώδεκα διαφορετικές μεταξύ τους Arenas. Επίσης θα έχει το δικαίωμα να βλέπει άλλους να μονομαχούν και να χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του για να διαμορφώσει το αποτέλεσμα. Ατού του παιχνιδιού και το σημείο στο οποίο έχει δώσει μεγάλο βάρος η Indigo Moon είναι τα γραφικά. Μα τι άλλο θα ήταν; Το μόνο που με προβληματίζει είναι το κατά πόσον θα είναι μεγάλη η αντοχή του στο χρόνο...

JUMPGATE

Αλλο ένα space simulation, αυτή τη φορά όμως καθαρόαιμο. Κάθε παίκτης έχει στην κατοχή του ένα διαστημόπλοιο, ενώ απώτερος σκοπός του είναι η συσσώρευση πλούτου. Τρόποι με τους οποίους μπορεί να βγάλει λεφτά, πάμπολλοι! Μπορεί να γίνει πειρατής του διαστήματος, να μην αφήνει κανένα διαστημόπλοιο χωρίς να το λεηλατήσει ή, πάλι, μπορεί να

UNREAL 3!

Αρχικά κατέφθασε και τα ισοπέδωσε όλα το Unreal, ακολούθησε το Unreal Tournament και τώρα τι; Τώρα, σύντροφοι, έχουμε το action Unreal Tournament. Φυσικά, θα ακολουθεί τα επιτυχημένα βήματα του προκατόχου του, όντας on-line, όμως θα υπάρχουν αλλαγές. Καταρχήν, θα δοθεί μεγαλύτερη βάση στον ρεαλισμό, σε όλους τους τομείς. Στο περιβάλλον, στα όπλα που μπορούν να επιλέξουν οι παίκτες, στη ζημιά από τα όπλα και στο gameplay. Ακόμα και η μηχανή γραφικών θα αναβαθμιστεί, όπως και ο ήχος. Με λίγα λόγια, τα ξήλωσε όλα η A-Team. Εγώ πάντως την εμπιστεύομαι, δεν ξέρω για εσάς...



Ιδού εικόνες από το τρομερό on-line patch για το Swat3!



γίνει έμπορος, να αγοράζει φθηνά και να πουλά ακριβά, ή ακόμα μισθοφόρος, κυνηγός επικηρυγμένων κ.ο.κ. Θα υπάρχει τεράστια ποικιλία σε όπλα, εξοπλισμό, μηχανές και άλλα εξαρτήματα διαστημοπλοίων, με αποτέλεσμα η αντοχή του παιχνιδιού στον χρόνο να ανεβαίνει τρομερά! Ο γαλαξίας είναι τεράστιος και οι ανεξερεύνητες περιοχές ατελείωτες. Ολες οι περιοχές τις οποίες μπορούν να επισκεφθούν οι παίκτες είναι συνδεδεμένες με τις Jumpagates, οι οποίες επιταχύνουν τα ταξίδια των διαστημοπλοίων μεταφέροντάς τα σε σύντομο χρονικό διάστημα στο Hyper Space. Το αχανέστατο διάστημα σας περιμένει, μην παραλείψετε να το επισκεφτείτε!

SILENCER

Το Silencer είναι ένα αρκετά πρωτότυπο action-strategy, παιχνίδι στο οποίο κάθε παίκτης έχει το ρόλο ενός High-Tech Hacker στον πλανήτη Αρη, με το κωδικό όνομα Silencer, και προσπαθεί να "ρίξει" την τυραννική κυβέρνηση, μέσω των ατελείωτων δυνατοτήτων που του παρέχει η υπερ-τεχνολογία της εποχής. Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες, ενώ νικήτρια είναι η ομάδα που θα κατορθώσει να hack-άρει τους στρατιωτικούς computers της τυραννικής κυβέρνησης του Αρη και να αποκτήσει τρία TOP SECRETS. Υπάρχουν πέντε διαφορετικές οργανώσεις Silencers, από τις οποίες καλείται ο παίκτης να επιλέξει. Καθεμία έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά της. Για να κατορθώσει ένας παίκτης να νικήσει, πρέπει να ακολουθήσει μια πολύ απλή συμβουλή: "Think strategically, but Act instantly" (δεν επιχείρησα μετάφραση, γιατί χάνει την ουσία του αυτό το λογοπαίγνιο). Στο Silencer ο παίκτης δεν αναλαμβάνει μόνο το ρόλο του High-Tech Hacker, αν θέλει μπορεί να γίνει και ένα από τα ακόλουθα: Saboteur, Quarterback, Ambush King, Cannon Meister, Camera-Bomb King ή Unstoppable. Από ό,τι βλέπετε, το παιχνίδι έχει και μια σκιά από RPG. Next!!!

STARPEACE

Ιδού η αποκάλυψη των on-line games. Eνα real time economic strategy παιχνιδάκι εφάμιλλο των Simcity, ίσως μάλιστα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως on-line Simcity. Το παιχνίδι είναι αποκλειστικά on-line και όλοι οι παίκτες συνδέονται στον ίδιο server! Ο κόσμος του Starpeace δεν θα "λειτουργεί" μόνο όταν υπάρχουν παίκτες on-line, αλλά ακόμα και όταν επικρατεί... απόλυτη ησυχία! Κάθε λίγο και λιγάκι θα σας έρχεται ο πειρασμός να μπαίνετε στο Starpeace, για να τσεκάρετε πώς πηγαίνουν οι δουλειές και οι επιχειρήσεις σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά αξιόλογα και θυμίζουν κάτι ανάμεσα σε Transport Tycoon και Simcity.



Starpeace: Γίνετε οικονομικός κολοσσός και τσακίστε τους όλους στο Internet.

Στο Starpeace αναλαμβάνετε το ρόλο ενός VIP επιχειρηματία και, ξεκινώντας, θα σας δίνονται εκατό εκατομμύρια δολάρια (ψιλοπράγματα δηλαδή!), τα οποία, μέσω των σωστών επενδύσεων που κάνετε, καλείστε να τα πολλαπλασιάσετε. Υπάρχουν τριακόσια διαφορετικά είδη κτιρίων που μπορείτε να κατασκευάσετε, από κατοικίες και βαριές βιομηχανίες ως τηλεοπτικούς σταθμούς, εμπορικά κέντρα και ουρανοξύστες με γραφεία. Φυσικά, έχετε τη δυνατότητα να καθορίζετε τις τιμές των προϊόντων, να ρυθμίζετε τον προϋπολογισμό των εργασιών σας, ακόμα και να κλείνετε συμφωνίες με άλλους παίκτες. Αν, πάλι, σας ελκύει η πολιτική, μην παραλείψετε να ξεκινήσετε καμπάνιες προκειμένου κάποια στιγμή να αναδειχθείτε Δήμαρχοι σε μια πόλη. Τότε, οι ευθύνες σας μεγαλώνουν, καθώς πλέον πρέπει να ασχολείστε επιπλέον με τους φόρους, τις κρατικές επιχορηγήσεις και πάει λέγοντας. Για τους ακόμα πιο φιλόδοξους, μετά το Δημαρχείο μπορείτε να δημιουργήσετε ακόμα και μια νέα πόλη, ή να γίνετε και... Πλανητάρχες! Στην προκειμένη περίπτωση, μάλλον θα χρειάζεται να "χτυπάτε" δωδεκάωρα στο Starpeace, προκειμένου να αντεπεξέλθετε στις απαιτήσεις των καθηκόντων σας. Από την άλλη, φυσικά, μπορείτε να παραμείνετε ένας απλός επιχειρηματίας. Η επιλογή είναι δική σας.

THE SWAT 3: MULTIPLAYER UPGRADE

Το upgrade αυτό υπόσχεται πολλές συγκινήσεις για τους λάτρεις των 3D action-strategy! Η αναβάθμιση αυτή θα σας παρέχει τη δυνατότητα να διεξάγετε τους πολέμους σας στο ειδικά διαμορφωμένο περιβάλλον του SWAT 3 για on line gaming. Συγκεκριμένα, είτε σε LAN είτε στο WON.net, σε ένα Session που δημιουργεί ένας παίκτης θα μπορούν να μπαίνουν και μέχρι δέκα παίκτες, οι οποίοι μπορούν να απολαύσουν τρία είδη παιχνιδιού, Co-Op, Death Match και Competitive. Στο Co-Op καλείσθε να συνεργαστείτε με την αντίπαλη ομάδα, ούτως ώστε να φέρετε εις πέρας τις αποστολές, ενώ έχετε τη δυνατότητα να προσθέσετε στην ομάδα σας AI χαρακτήρες, σε περίπτωση που χρειάζεστε παραπανίσιες ενισχύσεις. Το Death Match δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Τέλος, για το Competitive δεν έχουν δοθεί ακριβείς περιγραφές, οπότε αναμείνατε τα νεότερα.

PC

net

The 4th Coming

Να ζήσεις 4th Coming και χρόνια πολλά, μεγάλο να γίνεις με άσπρα... Με άσπρα τι; Οπως και να 'χει, το γεγονός είναι ένα: το T4C σήμερα κλείνει μισό χρόνο on-line ζωής στον server μας! Αντε και να τα εκατοστίσει... Σε αυτό το τεύχος θα γίνει μια εκτενέστατη αναφορά στις νέες αλλαγές που θα γίνουν στο T4C με την "άφιξη" της έκδοσης 1.1. Στην ουσία, δεν θα πρόκειται περί μιας νέας έκδοσης, αλλά για ένα ολοκαίνουριο παιχνίδι.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar

Ας μην καθυστερούμε όμως, πάμε κατευθείαν στην εκτενέστατη ανάλυση των αλλαγών που θα φέρει στο παιχνίδι η έκδοση 1.1.

VERSION 1.1

Πρόσφατα, η Vircom δημοσίευσε στη σελίδα της στο Internet για το The 4th Coming ένα preview της νέας έκδοσης-αναβάθμισης του παιχνιδιού, η οποία θα κυκλοφορήσει κάποια στιγμή στο σύντομο μέλλον. Δεν έχει γίνει ακόμα γνωστό πότε ακριβώς θα κυκλοφορήσει αυτή η φοβερή και τρομερή αναβάθμιση, ας ευχηθούμε όμως αυτό να γίνει το συντομότερο δυνατόν. Τα καλούδια της 1.1 είναι πάρα πολλά, πιστέψτε με, λόγω όμως περιορισμένου χώρου, θα προσπαθήσω να γίνω όσο πιο περιεκτικός μπορώ. Καταρχήν, όλα τα γραφικά και η λειτουργικότητα των μενού του παιχνιδιού έχουν βελτιωθεί σημαντικά. Οχι όμως μόνο αυτά. Ξεχάστε το inventory όπως το ξέρατε, αφού πλέον οι θέσεις που έχετε για τα αντικείμενά σας δεν είναι "χύμα στο κύμα". Κάθε αντικείμενο καταλαμβάνει μια συγκεκριμένη θέση. Πλέον, δεν θα "χάνετε" τα αντικείμενά σας, ό,τι έχετε θα ξέρετε πού ακριβώς βρίσκεται και σε τι ποσότητες το διαθέτετε. Επίσης, από το μενού του inventory θα έχετε τη δυνατότητα είτε να κάνετε drop ένα αντικείμενο (στο έδαφος) είτε να το κάνετε junk (δηλαδή να το καταστρέφετε μόνιμα!!!). Ο εξοπλισμός του χαρακτήρα σας με αντικείμενα (ασπίδα, πανοπλία κ.λπ.) πλέον δεν θα γίνεται από το Character Sheet, αλλά από το inventory.

Επόμενο θύμα των αλλαγών της Vircom στο The 4th Coming υπήρξε το Spellbook, στο οποίο έχει γίνει φοβερή και τρομερή αναβάθμιση. Ολα τα spells που θα έχει στην κατοχή του ο χαρακτήρας θα χωρίζονται σε σχολές μαγείας (Γη, Νερό, Φωτιά, Αέρας κ.λπ.). Κάθε spell θα έχει το δικό του icon και δίπλα θα αναγράφεται το κόστος του, η διάρκειά του, καθώς και μια σύντομη περιγραφή. Ειδικό μενού για τις skills του χαρακτήρα σας δεν υπάρχει. Εμπεριέχεται πλέον Character Sheet, από το οποίο, θα πρέπει να σημειώσουμε, δεν κάνετε equip το χαρακτήρα με τα items που φοράει (από το inventory μόνο).

Και, επιτέλους, ως μάννα εξ ουρανού, έρχονται τα macros. Τα shortcuts, δηλαδή, από το πληκτρολόγιο, για να εκτελούνται αυτοματοποιημένες ενέργειες που έχουμε επιλέξει για το χαρακτήρα μας. Σε καθέ-



Κάπως έτσι θα είναι η έκδοση 1.1! Απολαύστε - και προσοχή στα σάλια...

TOP 20 ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ LEVEL

	ONOMA	LEVEL
1	Soth	100
2	Bladesinger	95
3	VAAL	94
4	NoBody	89
5	Dragonheart	88
6	NoOne	87
7	Xentronium	80
8	Asker	76
9	Tempest	73
10	Varg	72
11	Lisa	73
12	Eagle	72
13	Aiollus	71
14	Vireon Coldar	71
15	Malgarog	71
16	Killer-Knight	70
17	Matilda	70
18	Stathis	70
19	Master	70
20	Saint	69

Ο Soth ακόμα κρατάει τα ηνία της πρωτιάς και έχει σπάσει το φράγμα των διψήφιων σε αριθμό levels! Ακολουθούν με την ίδια σειρά οι Bladesinger, VAAL, NoBody ενώ ο Dragonheart ξεπέρασε τον NoOne. Τρομερή είναι η είσοδος του Xentronium, από το πουθενά στην ουσία, ο οποίος προσγειώθηκε στην έβδομη θέση! Από εκεί και κάτω, τα πράγματα είναι πολύ ρευστά. Οι διαφορές στα XP είναι απειροελάχιστες και οι ανακατατάξεις στην ημερήσια διάταξη. Το μικρότερο level για την είσοδο κάποιου στο TOP 20 είναι πλέον το εξηκοστό ένατο, δέκα levels πιο πάνω δηλαδή από το προηγούμενο τεύχος!

να από τα μενού (Spellbooks, Inventory κ.λπ.) θα υπάρχει ένα κουμπί, το macros, το οποίο θα μας παραπέμπει στις μακροεντολές. Εκεί, στα 6 slots που έχουμε διαθέσιμα, θα μπορούμε όχι μόνο να βάλουμε shortcuts (μέσω keyboard) για spells, αλλά και skills (που χρειάζονται Use, π.χ. Rob, Meditate κ.λπ.) και, τέλος, items. Για παράδειγμα, θα μπορείτε στα 3 πρώτα slots να έχετε macros για spells, στο επόμενα 2 macros για mana και healing potions αντίστοιχα και στο τελευταίο slot τη Skill Rob. Πώρωση!

Προχωρούμε σε κάτι τελείως καινούριο για το παιχνίδι: πρόκειται για την επιλογή Group Play. Μπορείτε με αυτό το νέο κολπάκι να σχηματίσετε μια ομάδα με κάποιους από τους συντρόφους σας, με αποτέλεσμα όλοι να μοιράζονται τα experience points και τα gold από το θάνατο ενός τέρατος που έχουν σκοτώσει. Δεν χρειάζεται η ομάδα να βρίσκεται στο ίδιο σημείο για να γίνεται η μοιρασιά των gold και των XP. Την ομάδα τη δημιουργεί ο Party Leader (οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να γίνει), ο οποίος έχει και το δικαίωμα να αποβάλει κάποιο μέλος από την ομάδα ή να εισαγάγει κάποιον νέο, ενώ, τέλος, ο παίκτης-αρχηγός της ομάδας μπορεί και να αποφασίσει αν η μοιρασιά των gold θα είναι ισόποση ή όχι.


Το logo του νέου guild Angels.

Νέα επιλογή-μενού είναι και το Chat Center για το T4C, το οποίο σάς δίνει τη δυνατότητα να κάνετε ένα ωραίο και άνετο chat με συμπαίκτες σας. Οι παραδοσιακοί τρόποι επικοινωνίας (Shouts και Pages) θα συνεχίσουν να υπάρχουν, απλώς θα έχετε και τη δυνατότητα ευκολότερου διαλόγου μέσω του Chat Center, μη έχοντας μπροστά σας την game screen. Ορισμένα από τα πλεονεκτήματα που σας παρέχει το Chat Center: Ignore List, άτομα των οποίων τα μηνύματα δεν θα εμφανίζονται καθόλου σε εσάς (ισχύει για όσους σάς σπάνε τα νεύρα), Create Channel, είτε με κωδικό είτε άνευ, για να έχουν πρόσβαση μόνο οι λίγοι και εκλεκτοί. Το παιχνίδι θα έχει και καινούρια, πιο εύχρηστα μενού, για να κάνετε sell, buy και training σε skills, καθώς και για να μαθαίνετε νέα spells.

Τέλος, μέσω του μενού Options, θα μπορείτε να καταγράφετε όλες τις "συζητήσεις" σας σε ένα ειδικό αρχείο στο σκληρό σας! Προσέξτε, λοιπόν, το "στοματάκι" σας όταν βγει η νέα έκδοση...

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Soth ο νούμερο ένα παίκτης στο TOP 20, Soth ο πρώτος που έσπασε το φράγμα του level 100, τι έχει άραγε να μας πει; Σας τον παραδίδω, όλος δικός σας:

"Καθόμουν και σκεφτόμουν χτες ποιος μπορεί να είναι ο λόγος που ασχολούμαι τόσο πολύ με το T4C. Εχω τελειώσει αρκετά RPGs, αρχίζοντας από τη σειρά των Bard's Tales (από το '87, νομίζω), των Eye of the Beholder και των Ultima 6 και 7, μέχρι και πιο πρόσφατα, τα MM6 και 7, Baldur's Gate και Torment. Κι όμως, ίσως έχω αφιερώσει πιο πολλές ώρες για το T4C παρά για όλα τα υπόλοιπα μαζί. Δεν νομίζω ότι μπορεί κάποιος να καταλάβει εύκολα με τα λόγια το γιατί μπορεί να συμβαίνει αυτό: Είναι κάτι που φαίνεται μόνο on-line.

Αν πάντως έπρεπε να δώσω κάποια εξήγηση, θα έλεγα ότι το όλο ενδιαφέρον έχει απόλυτη σχέση με τον ίδιο το χαρακτήρα σου στο game. Εδώ πια δεν υπάρχει κάποιος περιορισμός στα levels που μπορεί κάποιος να φτάσει, όπως επίσης στον αριθμό των attributes (strength, endurance κ.λπ.) ή στα hit και mana points. Πλέον, ένας κάποιος εκ των προτέρων προγραμματισμός της κατανομής των attributes σε κάθε level είναι αναγκαίος. Αυτό κάνει το ίδιο σημαντική όχι μόνο τη δημιουργία του χαρακτήρα αλλά και τον τρόπο εξέλιξής του.

Αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Το T4C είναι on-line και αυτομάτως προσφέρονται πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία στον κόσμο που κινείται ο παίκτης. Για παράδειγμα, μπορεί η έννοια 'evil' να μην αναφέρεται μόνο σε NPCs και στα τέρατα του game, αλλά και σε Real Players. Εκεί μπορεί να ανήκουν διάφορα guilds, religions (που εξελίσσονται συνεχώς) αλλά και μεμονωμένα άτομα. Ισως τώρα να μην είναι τόσος έντονος ο προβληματισμός, λόγω του PvP range, που για μένα θα έπρεπε να καταργηθεί, για να υπάρχει μεγαλύτερη δόση αληθοφάνειας. Ετσι, η αντιμετώπιση του κακού δεν θα πρέπει να είναι πια και τόσο ας την πούμε γραμμική, μια και ο συγκεκριμένος εχθρός σκέφτεται όπως εσύ. Το καλό, βέβαια, εδώ είναι ότι πλέον μπορείς να διαλέξεις και συμμάχους...

Οπως και να 'χει, οι ισορροπίες πρέπει να διατηρούνται στο T4C, και γι' αυτό χρειάζονται και οι Game Masters (GMs), οι οποίοι μερικές φορές καλούνται να ικανοποιήσουν πάρα πολλές απαιτήσεις σε μικρό χρονικό διάστημα, αλλά ευτυχώς τα έχουν καταφέρει. Λόγω της υφής του game, είναι σχετικά εύκολο να υλοποιηθούν πολλές έξυπνες ιδέες από τους GM, και εδώ βοηθάμε και εμείς οι παίκτες, στέλνοντας τις σκέψεις μας με e-mail, και το καλό είναι ότι συνεχώς το πλήθος αυτών των ιδεών αυξάνεται. Ετσι, από δυο τρία events στην αρχή του game, τώρα τα σταθερά events έχουν ξεπεράσει τα δέκα.

Μόλις πριν από λίγες μέρες εντόπισα κάποιες εικόνες από την 1.10 έκδοση, με τις νέες σημαντικές βελτιώσεις στο game. Μπόρεσα και είδα κάποια νέα skills (search και hide), νέα spells, με τις macro εντολές, επιτέλους, και άλλα πολλά. Μεγάλη ανυπομονησία για πολλούς από εμάς τους δαιμόνες. Δεν μπορώ να φανταστώ τι έχει να γίνει όταν βγει το τρίτο νησί, που το περιμένουμε πώς και πώς. Εκεί, πιστεύω, θα φανεί πολύ πιο ξεκάθαρα ποιος έχει κάνει σωστές επιλογές στο χαρακτήρα του και ποιος θα έχει πρόβλημα, μια και πλέον για τους high levels το Raven's Dust δεν προσφέρει μεγάλες δυσκολίες.

Θα κλείσω εδώ, αφού πω ότι σήμερα μάλλον είναι και η μέρα (ή μάλλον η νύχτα) που τα levels μου θα αποτελούνται από...τριψήφιο αριθμό! Αντε, και να τα χιλιάσω...

Lord Soth"

Τελικά, το ίδιο βράδυ ο Lord Soth απέκτησε για πρώτη φορά στην ιστορία του ελληνικού T4C τριψήφιο αριθμό levels. Φαντάζει απίθανο, και όμως τα κατάφερε. Ελα εδώ, Soth-ούλη, να σου δώσω ένα φιλάκι ως ανταμοιβή! Τι; Προτιμάς κάτι πιο χειροπιαστό; Καλά, καλά θα σου δείξω εγώ (in-game).

THE 4TH COMING





Μερικά ακόμα screenshots από την έκδοση 1.1.

Αυτά είναι τα επίσημα στοιχεία που έδωσε στη δημοσιότητα η Vircom για την έκδοση 1.1. Υπάρχουν όμως και μερικά άλλα πραγματάκια τα οποία είναι πιθανόν να προστεθούν. Για παράδειγμα, skills όπως τα War Cry, Berserk, Critical Strike, Bash και Hide! Τίποτα δεν είναι σίγουρο ακόμα, απλές υποθέσεις κάνω και βγάζω λογικά συμπεράσματα. Το μόνο σίγουρο είναι ότι, ακόμα και αν δεν προστεθούν τα νέα skills, και μόνο το καινούριο interface θα είναι άπαιχτο. Δεν αποκλείεται, βέβαια, να προστεθούν και επιπλέον spells, όπως το invisibility. Αφήνουμε πίσω τις μελλοντολογίες, διότι "Only Vircom knows", και ας δούμε τι γίνεται με το...

ΝΕΟ GUILD

Angels το όνομά του και σκοπός του η βοήθεια των νέων χρηστών στο παιχνίδι. Guild Master είναι ο Aeon και Web Artist ο Dark. Μέχρι το δωδέκατο level, οι χαρακτήρες μπορεί να είναι μέλη του guild των Angels και από εκεί και πέρα είτε να μεταπηδήσουν σε κάποιο άλλο Guild είτε να ακολουθήσουν μια από τις τρεις κατευθύνσεις που προσφέρει το ίδιο το guild. Μετά το δωδέκατο level, μπορεί ο χαρακτήρας να ακολουθήσει είτε το μονοπάτι των Angels of Light, είτε των Angels of Balance, είτε, τέλος, των Angels of Darkness. Κάθε μονοπάτι είναι αφιερωμένο στο καλό, στην ισορροπία και στο κακό αντίστοιχα. Η διεύθυνση του νέου guild είναι: http://www.geocities.com/aenaos7/Angel_Temp.html. Τη χρονική στιγμή την οποία γράφεται αυτό το άρθρο, ενημερώθηκα από τον SteppenWolf ότι πρόκειται να δημιουργήσει ένα νέο guild, μαζί με το σύντροφό του Dark Wolf, και θα το ονομάσουν Wolfs of Nox. Προφανώς, την περίοδο που θα εκδοθεί το περιοδικό, το guild ήδη θα λειτουργεί, οπότε περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε στο επόμενο τεύχος. Επίσης, στο επόμενο τεύχος θα εξιστορήσω τα περί του πρώτου meeting των παικτών του The 4th Coming στη Θεσσαλονίκη, λόγω έλλειψης χώρου στο παρόν άρθρο.

PC



ΑΝΤΙΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Για υψηλά frame rates χωρίς προβλήματα

Τους τελευταίους δεκαοκτώ μήνες οι κάρτες γραφικών γνωρίζουν σημαντική εξέλιξη, καθώς κάθε εταιρία παρουσιάζει συνεχώς νέα μοντέλα, προβληματίζοντας το χρήστη. Ωστόσο, έχουμε φτάσει σε ένα σημείο όπου, ειδικά για τους απαιτητικούς gamers, η κάρτα γραφικών πρέπει να είναι το τελευταίο μοντέλο που υπάρχει στην αγορά, ώστε να επιτυγχάνονται όσο το δυνατόν υψηλότερα frame rates και ταυτόχρονα η ποιότητα των γραφικών να ξεπερνά κάθε προηγούμενο. Η εποχή του 3D έχει επέλθει και κάθε gamer που αναζητά στιγμές ευχαρίστησης μπροστά στον υπολογιστή του είναι υποχρεωμένος να κατέχει έναν υψηλού επιπέδου 3D accelerator. Η αγορά μίας 3D κάρτας είναι κάτι που αφορά αποκλειστικά στο χρήστη. Σκοπός του συγκεκριμένου άρθρου δεν είναι, φυσικά, να υποδείξει την κατάλληλη κάρτα, αλλά να παρουσιάσει τα προβλήματα που εμφανίζονται πριν από, κατά τη διάρκεια και μετά την εγκατάσταση ενός νέου 3D accelerator.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr



Η διαδικασία της αλλαγής κάρτας γραφικών δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, ωστόσο υπάρχουν ορισμένα λεπτά σημεία τα οποία χρειάζονται προσοχή, ώστε το σύστημα να αποδίδει το μέγιστο των δυνατοτήτων του. Η όλη εγκατάσταση ξεκινά, φυσικά, από την απεγκατάσταση της προηγούμενης κάρτας που υπάρχει στο σύστημα. Το συγκεκριμένο κομμάτι χρήζει ιδιαίτερης προσοχής. Η εγκατεστημένη κάρτα μπορεί να είναι είτε σε PCI είτε σε AGP μορφή. Ωστόσο, η καινούρια κάρτα είναι τις περισσότερες φορές AGP, καθώς πια δεν κατασκευάζονται PCI κάρτες γραφικών. Προτού ανοίξουμε το κουτί για να βγάλουμε την παλιά κάρτα γραφικών, πρέπει να φορτώσουμε το λειτουργικό σύστημα, ώστε να απεγκαταστήσουμε τους υπάρχοντες drivers. Ξεκινώντας το λειτουργικό κάνουμε δεξί κλικ στο desktop και επιλέγουμε Properties. Στη συνέχεια πηγαίνουμε στην επιλογή Settings, επιλέγουμε Advanced και μετά Adapter. Στο παράθυρο που έχει εμφανιστεί υπάρχει η επιλογή Change, μέσω της οποίας μας παρέχεται η δυνατότητα να αλλάξουμε τον driver που χρησιμοποιείται από την κάρτα. Το επόμενο βήμα είναι να εγκαταστήσουμε τον γενικό VGA driver, ώστε, όταν επανεκκινήσουμε το σύστημα με άλλη κάρτα γραφικών, να μην προκληθούν προβλήματα. Επιλέγουμε να εμφανιστούν όλες οι επιλογές και στη συνέχεια να μας δοθεί η ευκαιρία να εγκαταστήσουμε driver "μη συμβατό" με τον υπάρχοντα. Από την αριστερή λίστα πηγαίνουμε στην πρώτη επιλογή που υπάρχει (Standard Display Types) και επιλέγουμε VGA (standard display adapter). Το σύστημα ζητά επανεκκίνηση. Είμαστε πια έτοιμοι να εγκαταστήσουμε την καινούρια κάρτα μας.

ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΗ ΝΕΑ ΚΑΡΤΑ

Προτού ξεκινήσει η διαδικασία της εγκατάστασης, πρέπει να αναφέρουμε ορισμένα πράγματα. Οι σύγχρονες κάρτες γραφικών είναι κατά βάση AGP 4x συμβατές. Ωστόσο, οι περισσότεροι χρήστες δεν διαθέτουν AGP 4x mainboard. Πολλοί αναρωτιούνται αν αυτό είναι αρνητικό. Κάτι τέτοιο δεν προκαλεί προβλήματα, καθώς όλες οι κάρτες γραφικών μπορούν να λειτουργήσουν απρόσκοπτα σε AGP 2x mode. Συνήθως αυτό γίνεται αυτόματα, αλλά ορισμένες κάρτες, κατά βάση αυτές της Diamond, διαθέτουν ειδικά jumpers, μέσω των οποίων γίνεται η ρύθμιση σε 2x ή 4x mode. Οπτικά, υπάρχει τρόπος διάκρισης μίας 2x συμβατής από μία 4x κάρτα. Το κομμάτι που τοποθετείται στο AGP slot είναι αυτό που μας δίνει την απαραίτητη πληροφο-

ρία. Οι κάρτες που είναι AGP 1x/2x συμβατές διαθέτουν μόνο ένα χώρισμα, ενώ όσες υποστηρίζουν το νεότερο πρότυπο διαθέτουν δύο χωρίσματα. Το σημείο αυτό είναι λεπτό, διότι μπορεί να δημιουργηθεί πρόβλημα όχι τόσο με νεότερες κάρτες, όπως αυτές που χρησιμοποιούν το GeForce256, αλλά με παλιότερα μοντέλα. Συγκεκριμένα, όταν παρουσιάστηκε το TNT2 Ultra, μερικές εταιρίες στα αρχικά revisions των καρτών τους δεν είχαν ενεργοποιήσει το AGP 4x, παρόλο που αυτό υποστηρίζεται από το chipset. Οι συγκεκριμένες κάρτες ξεχωρίζουν χάρη στο "κόλπο" που αναφέραμε.

Προσοχή χρειάζεται και στο mainboard που χρησιμοποιείται, ώστε αυτό να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες της κάρτας γραφικών. Το βασικό, που πρέπει οπωσδήποτε να υποστηρίζεται, είναι το AGP 2x. Οσα boards στηρίζονται στο Intel 440BX chipset, καθώς και εκείνα που χρησιμοποιούν το Apollo Pro 133 της VIA, είναι συμβατά με AGP 2x. Παλιότερα chipsets υποστηρίζουν μεταφορά δεδομένων σε 1x ταχύτητα. Τα chipsets που προσφέρουν υποστήριξη σε AGP 4x είναι τα νεότερα i820/i840 της Intel και το Apollo Pro 133A της VIA. Για ακόμα μία φορά, υπάρχει τρόπος διάκρισης των mainboards που υποστηρίζουν AGP 2x και 4x. Ο

ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΝΕΑ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ



1 Το AGP Slot σε ένα τυπικό BX-based mainboard. Είναι ορατό το διαχωριστικό που "κόβει" το slot σε δύο σημεία.



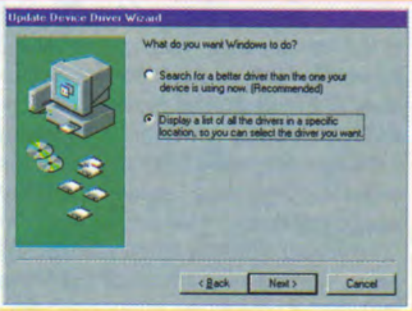
2 Εδώ φαίνεται το AGP slot που θα συναντάμε σε όλα τα καινούρια mainboards. Το γεγονός ότι δεν υπάρχει διαχωριστικό υποδηλώνει ότι είναι AGP 4x συμβατό.



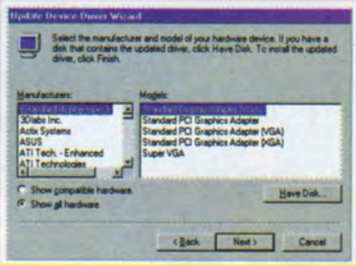
3 Στην εικόνα είναι φανερή η διαφορά μεταξύ των καρτών που χρησιμοποιούν AGP 2x και αυτών που χρησιμοποιούν AGP 4x.



4 Από το Display Properties επιλέγουμε Settings, από όπου μέσω της επιλογής Advanced γίνεται η αλλαγή του driver.



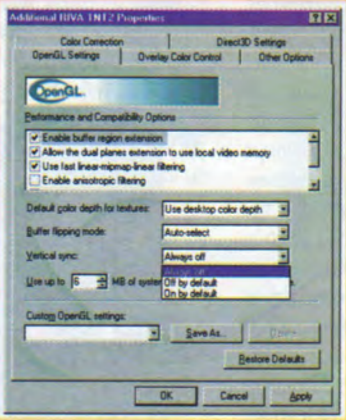
5 Επιλέγουμε εμφάνιση της λίστας με όλους τους υπάρχοντες drivers, για να διαλέξουμε αυτόν που εμείς επιθυμούμε.



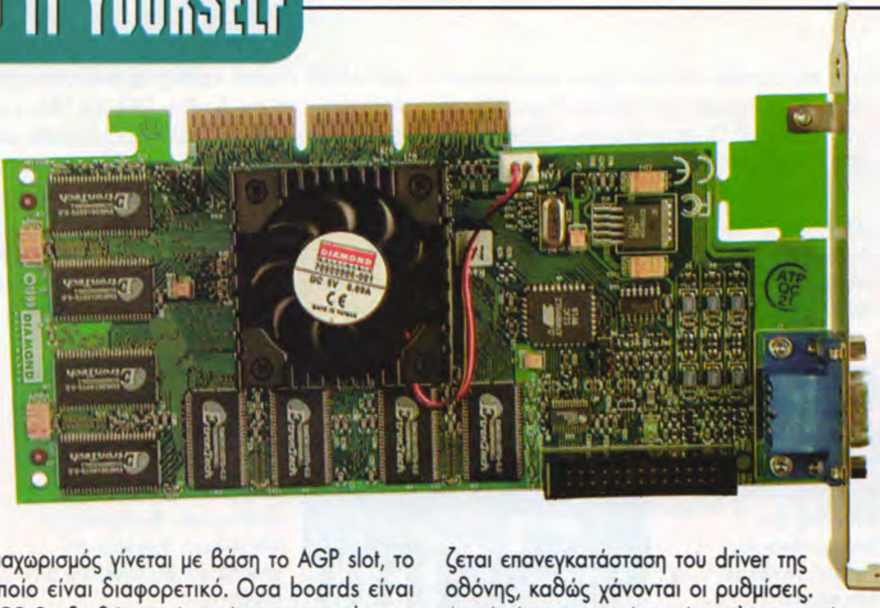
6 Από το παράθυρο αυτό οι διαθέσιμες επιλογές αφορούν στον προσδιορισμό του σωστού driver. Προτού εγκαταστήσουμε την καινούρια κάρτα, θέτουμε την παλιά ως Standard VGA, ενώ μέσω του ίδιου παραθύρου εγκαθιστάμε τον driver της νέας κάρτας, αφού πια την έχουμε εγκαταστήσει. Η επιλογή Have Disk μάς δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε άλλον driver.



7 Εχοντας εγκαταστήσει σωστά μία κάρτα γραφικών, εμφανίζεται το δικό της TAB στο Display Properties.



8 Η απενεργοποίηση του Vsync είναι μία επιλογή που πρέπει να γίνεται ούτως ώστε να έχουμε αυξημένες επιδόσεις στα παιχνίδια.

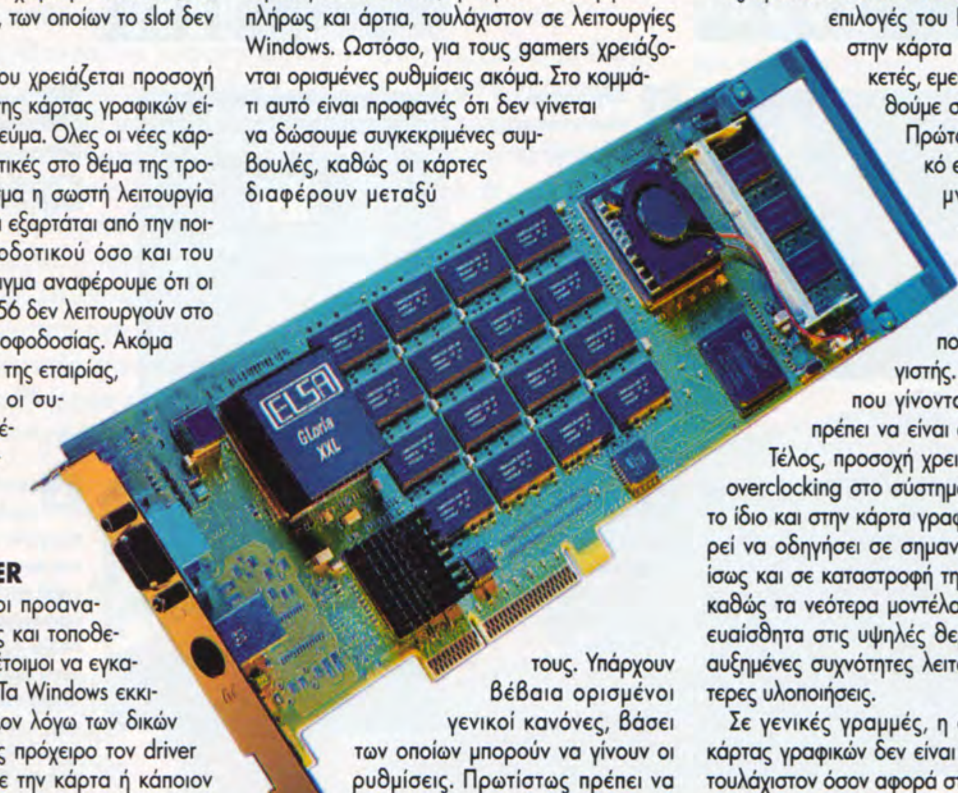


διαχωρισμός γίνεται με βάση το AGP slot, το οποίο είναι διαφορετικό. Οσα boards είναι AGP 2x διαθέτουν ένα χώρισμα στο slot, σε αντίθεση με τα AGP 4x, των οποίων το slot δεν διαθέτει χώρισμα.

Ακόμα ένα σημείο που χρειάζεται προσοχή κατά την εγκατάσταση της κάρτας γραφικών είναι οι ανάγκες της για ρεύμα. Ολες οι νέες κάρτες είναι αρκετά απαιτητικές στο θέμα της τροφοδοσίας, με αποτέλεσμα η σωστή λειτουργία της εκάστοτε κάρτας να εξαρτάται από την ποιότητα τόσο του τροφοδοτικού όσο και του mainboard. Για παράδειγμα αναφέρουμε ότι οι κάρτες με το GeForce256 δεν λειτουργούν στο Gigabyte BXC λόγω τροφοδοσίας. Ακόμα και σε νεότερα μοντέλα της εταιρίας, για να λειτουργήσουν οι συγκεκριμένες κάρτες, πρέπει ο χρήστης να χρησιμοποιήσει το γνωστό Voodoo 3 jumper.

Η ΩΡΑ ΤΟΥ DRIVER

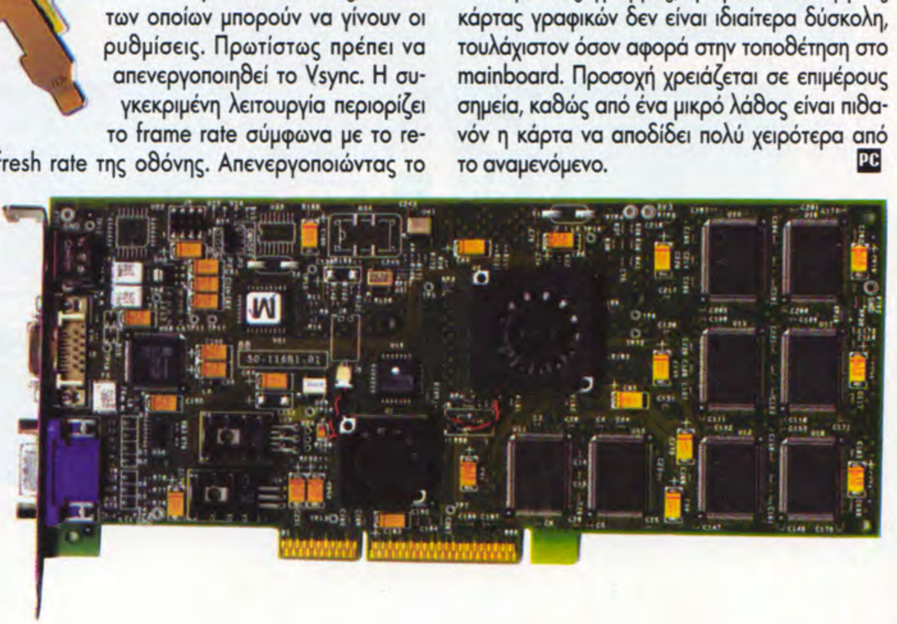
Αφού προσεχθούν οι προαναφερθείσες λεπτομέρειες και τοποθετηθεί η κάρτα, είμαστε έτοιμοι να εγκαταστήσουμε τον driver. Τα Windows εκκινούν σε VGA περιβάλλον λόγω των δικών μας ρυθμίσεων. Εχοντας πρόχειρο τον driver που μας δίνεται μαζί με την κάρτα ή κάποιον άλλο που έχουμε κατεβάσει από το Internet, κάνουμε δεξί κλικ στο desktop και ακολουθούμε την ίδια διαδικασία όπως και προηγούμενα. Ωστόσο, στο σημείο όπου επιλέγουμε κατασκευαστή και μοντέλο από τη λίστα των Windows, εμείς επιλέγουμε have disk και δίνουμε path το σημείο στο οποίο έχουμε τον driver. Ακόμα και αν τα Windows αναγνωρίσουν την κάρτα μας και τοποθετήσουν αυτόματα δικούς τους drivers, η συγκεκριμένη διαδικασία είναι απαραίτητη, καθώς πάντα ένας νεότερος driver προσφέρει πολύ περισσότερα σε θέματα τόσο απόδοσης όσο και συμβατότητας. Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση του driver, το σύστημα επανεκκινεί και είναι έτοιμο να λειτουργήσει. Στο σημείο αυτό τις περισσότερες φορές χρειάζεται επανεγκατάσταση του driver της οθόνης, καθώς χάνονται οι ρυθμίσεις. Αφού γίνει και αυτό, η κάρτα λειτουργεί πλήρως και άρτια, τουλάχιστον σε λειτουργίες Windows. Ωστόσο, για τους gamers χρειάζονται ορισμένες ρυθμίσεις ακόμα. Στο κομμάτι αυτό είναι προφανές ότι δεν γίνεται να δώσουμε συγκεκριμένες συμβουλές, καθώς οι κάρτες διαφέρουν μεταξύ τους. Υπάρχουν βέβαια ορισμένοι γενικοί κανόνες, βάσει των οποίων μπορούν να γίνουν οι ρυθμίσεις. Πρωτίστως πρέπει να απενεργοποιηθεί το Vsync. Η συγκεκριμένη λειτουργία περιορίζει το frame rate σύμφωνα με το refresh rate της οθόνης. Απενεργοποιώντας το Vsync, το frame rate δεν περιορίζεται, με αποτέλεσμα να αυξάνεται η απόδοση του εκάστοτε παιχνιδιού. Πρέπει να σημειωθεί ότι συνήθως οι drivers διαθέτουν τη λειτουργία αυτή τόσο για OpenGL περιβάλλον όσο και για Direct3D περιβάλλον. Πέραν της ρύθμισης αυτής, οι υπόλοιπες επιλογές εξαρτώνται άμεσα από την κάρτα και τον χρησιμοποιούμενο driver. Συνήθως, οι υπάρχουσες επιλογές αφορούν στην ποιότητα των γραφικών, θέμα υποκειμενικό, οι δε ρυθμίσεις πρέπει να γίνονται σύμφωνα με τις επιθυμίες κάθε χρήστη.



ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ

Η κάρτα είναι έτοιμη να λειτουργήσει. Ωστόσο, υπάρχουν μερικές ακόμη επιλογές, για περισσότερο "ψαγμένους" χρήστες, καθώς αυτές βρίσκονται στο BIOS κάθε mainboard. Οι επιλογές του BIOS που αφορούν στην κάρτα γραφικών είναι αρκετές, εμείς όμως θα αναφερθούμε στις σημαντικότερες. Πρώτα απ' όλα, σημαντικό είναι το μέγεθος της μνήμης που θα θέσουμε στο AGP Aperture Size. Αυτό πρέπει να είναι το 1/4 της μνήμης που διαθέτει ο υπολογιστής. Ολες οι αναφορές που γίνονται σε Video Cache πρέπει να είναι απενεργοποιημένες. Τέλος, προσοχή χρειάζεται όταν γίνεται overclocking στο σύστημα, διότι έτσι γίνεται το ίδιο και στην κάρτα γραφικών, κάτι που μπορεί να οδηγήσει σε σημαντικά προβλήματα - ίσως και σε καταστροφή της ίδιας της κάρτας, καθώς τα νεότερα μοντέλα είναι περισσότερο ευαίσθητα στις υψηλές θερμοκρασίες και τις αυξημένες συχνότητες λειτουργίες από παλιότερες υλοποιήσεις.

Σε γενικές γραμμές, η εγκατάσταση μίας κάρτας γραφικών δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, τουλάχιστον όσον αφορά στην τοποθέτηση στο mainboard. Προσοχή χρειάζεται σε επιμέρους σημεία, καθώς από ένα μικρό λάθος είναι πιθανόν η κάρτα να αποδίδει πολύ χειρότερα από το αναμενόμενο. PC



ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΤΟ NOKIA 6110 ΜΕ ΤΟ PC

Οι "κρυφές" λειτουργίες του δημοφιλούς κινητού

Το Nokia 6110 είναι ένα κινητό που κυκλοφορεί στην αγορά πολύ καιρό τώρα. Διακρίνεται για τις πολλές λειτουργίες που διαθέτει, καθώς διαφοροποιείται από τα τετριμμένα. Χάρη στο προηγμένο λειτουργικό που χρησιμοποιεί, προσφέρει πολλές δυνατότητες στο χρήστη. Ωστόσο, οι περισσότερες από αυτές δεν είναι γνωστές στο ευρύτερο κοινό, καθώς για την αξιοποίησή τους είναι αναγκαία η σύνδεση του κινητού με τον υπολογιστή.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr

Οι δυνατότητες που προσφέρει το Nokia 6110 είναι ομολογουμένως πολλές. Πολύ εύκολα, μπορούμε να δώσουμε νέα υπόσταση στο κινητό μας και να ανανεώσουμε το ενδιαφέρον μας γι' αυτό. Μπορούμε να προσθέσουμε νέους ήχους, αλλά και να αλλάξουμε τόσο το operator logo όσο και τα logos που χρησιμοποιούνται στο menu Προφίλ. Μπορούμε, δηλαδή, να δώσουμε ένα νέο πρόσωπο στο κινητό μας και να το προσαρμόσουμε στις ιδιαιτερότητες του χαρακτήρα μας. Επίσης, υπάρχει δυνατότητα αποστολής ως SMS τόσο των ήχων όσο και των εικονιδίων, σε αντίστοιχα τηλέφωνα, αλλά και σε νεότερα μοντέλα, όπως το Nokia 3210 και το 7110. Πρέπει να διευκρινίσουμε ότι, με τον όρο operator logo εννοούμε το λογότυπο της εταιρίας κινητής τηλεφωνίας που φαίνεται σε κάθε συσκευή.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΣΤΕ

Για να μπορέσουμε να συνδέσουμε το κινητό με το PC, είναι απαραίτητα κάποια προγράμματα, στα οποία θα αναφερθούμε αργότερα. Οι τρόποι σύνδεσης εστιάζουν κατά βάση σε δύο. Ο πρώτος πραγματοποιεί τη σύνδεση χάρη στο αντίστοιχο καλώδιο, ενώ ο δεύτερος την επιτυγχάνει μέσω της υπέρυθρης θύρας που διαθέτει το τηλέφωνο, αρκεί να διαθέτει τέτοια θύρα και το PC. Όλοι οι φορητοί υπολογιστές διαθέτουν ενσωματωμένη θύρα υπερύθρων (IrDA), ενώ τα περισσότερα mainboards των desktop PCs υποστηρίζουν το πρότυπο IrDA, διαθέτοντας τον απαραίτητο controller, ωστόσο δεν διαθέτουν το δέκτη που απαιτείται. Ο πιο εύκολος τρόπος σύνδεσης είναι μέσω του ειδικού καλωδίου της Nokia, το οποίο πωλείται μαζί με το Nokia Data Suite και δεν διατίθεται ως ξεχωριστό αξεσουάρ. Το Data Suite είναι αρκετά ακριβό και γι' αυτό η λύση των υπερύθρων ενδείκνυται.

Τα βασικά προγράμματα που χρησιμοποιούνται είναι, φυσικά, το Data Suite της Nokia, καθώς και ορισμένα shareware προγράμματα. Συγκεκριμένα, τα προγράμματα που χρησιμοποιούνται είναι το Operator Logo Uploader και το Group Graphics Editor, από την εταιρία Kessler Design, και το Logomanager. Τα δύο πρώτα τα βρίσκουμε στη σελίδα με διεύθυνση http://www.kessler-design.com. Διατίθενται σε shareware μορφή με όριο λειτουργίας τις 14 ημέρες από την ημέρα της εγκατάστασης. Ωστόσο, εξακολουθούν να λειτουργούν και μετά το πέρας του χρονικού ορίου. Το Logomanager μπορεί να βρεθεί στο site http://www.logomanager.co.uk.

Πριν να ξεκινήσουμε, ας αναφερθούμε στις λειτουργίες των προγραμμάτων. Το Data Suite αποτελεί μια ολόκληρη σουίτα, που παρέχει τη δυνατότητα σχεδόν πλήρους ελέγχου του κινητού μέσω του υπολογιστή. Μαζί με το Data Suite υπάρχει το PC Composer, μέσω του οποίου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να συνθέσει



μουσική και να την κάνει upload στο κινητό του. Πρέπει να διευκρινίσουμε ότι μόνο ένας ήχος μπορεί να αποθηκευτεί στο κινητό, ωστόσο ο ήχος αυτός είναι δυνατόν να αντικατασταθεί απεριόριστες φορές. Τα δύο προγράμματα του Kessler αξιοποιούν το ζωγραφικό ταλέντο του

χρήστη. Χάρη σε αυτά, είναι δυνατόν να αλλαχθεί το λογότυπο του provider (Panafon, Telestet, Cosmote), καθώς και τα εικονίδια που χρησιμοποιούνται στο μενού Προφίλ. Στη σελίδα της εταιρίας, ο χρήστης μπορεί να βρει έτοιμα λογότυπα και εικονίδια και να τα εγκαταστήσει στο κινητό του. Ομως, ο εκ νέου σχεδιασμός ενός εικονιδίου προσφέρει στο χρήστη μεγαλύτερη ευχαρίστηση.

Προτού ξεκινήσουμε, πρέπει να αναφέρουμε ότι το Data Suite δεν είναι συμβατό με τα Windows 98 και γι' αυτό πρέπει να καταφύγουμε σε μια αρκετά περίπλοκη διαδικασία. Δεν αναλαμβάνουμε ουδεμία ευθύνη για προβλήματα που μπορεί να προκύψουν από τη διαδικασία αυτή.

Ξεκινώντας, πρέπει να απενεργοποιήσουμε το Infrared monitor. Στη συνέχεια, αναζητάμε στον κατάλογο \Windows\ Inf το αρχείο msports.inf. Ανοίγουμε το αρχείο με το notepad και ψάχνουμε για το παρακάτω κομμάτι:

```
'[Std]
%*PNP0400.DeviceDesc% = LptPort,
  *PNP0400 ; Printer Port
%*PNP0401.DeviceDesc% = EcpPort,
  *PNP0401 ; ECP Printer Port
%*PNP0500.DeviceDesc% = ComPort,
  *PNP0500 ; Communications Port
%*PNP0501.DeviceDesc% = ComPort,
  *PNP0501 ; Communications Port

; No; *PNP051x devices are now supported in
  IRMINI.INF
; *PNP0510.DeviceDesc% = InfraredComPort,
  *PNP0510 ; IR Communications Port used
  byr IrDA stack
; *PNP0511.DeviceDesc% = InfraredComPort,
  *PNP0511 ; IR Communications Port used
  byr IrDA stack'
```

Στην προτελευταία σειρά αφαιρούμε το ερωτηματικό (;). Στη συνέχεια, αναζητάμε το παρακάτω κομμάτι (κοντά στο τέλος του αρχείου):

```
[Strings]
MS = "Microsoft"
Std = "(Standard port types)"
PortsClassName = "Ports (COM & LPT)"

*PNP0400.DeviceDesc = "Printer Port"
*PNP0401.DeviceDesc = "ECP Printer Port"
*PNP0500.DeviceDesc = "Communications
  Port"
*PNP0501.DeviceDesc = "Communications
  Port"
;*PNP0510.DeviceDesc = "Generic Ir Serial
  Port"
;*PNP0511.DeviceDesc = "Generic Ir Serial
  Port"
```

και αφαιρούμε πάλι το ερωτηματικό από την αρχή της προτελευταίας σειράς. Επανεκκινούμε το σύστημα, το οποίο βρίσκει από την αρχή μια Generic Ir Serial port και χρησιμοποιεί τον driver των Windows 95. Αφού σιγουρευτούμε ότι το Infrared Monitor δεν λειτουργεί στο background, επανεκκινούμε για τελευταία φορά και είμαστε έτοιμοι να εγκαταστήσουμε το Nokia Data Suite.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ NOKIA DATA SUITE 2.0

Η εγκατάσταση του Data Suite είναι αρκετά απλή, αν και απαιτείται αρκετή προσοχή σε ορισμένα σημεία. Το πρώτο σημείο στο οποίο πρέπει να δώσουμε σημασία έχει να κάνει με την περίπτωση κατά την οποία εμφανίζεται ένα menu όπου μας ζητείται να καθορίσουμε την COM θύρα που αντιστοιχεί στη θύρα υπερύθρων. Επιλέγουμε οποιαδήποτε θύρα και συνεχίζουμε την εγκατάσταση μέχρι τέλους. Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, μας ζητείται να επανεκκινήσουμε το σύστημα. Ωστόσο, προτού γίνει αυτό, πρέπει να επέμβουμε στη registry των Windows, για να αλλάξουμε κάποια στοιχεία, ώστε να λειτουργήσει το πρόγραμμα. Από το Start menu επιλέγουμε Run και πληκτρολογούμε regedit, οπότε και ανοίγει το παράθυρο της registry. Οι πληροφορίες που θέλουμε να αλλάξουμε βρίσκονται στο path HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Nokia, στον υποκατάλογο DTP2V3. Στη δεξιά στήλη πρέπει να αλλάξουμε το UseIr από 00 σε 01, ενώ, παράλληλα, θα πρέπει να καθορίσουμε ποια είναι η θύρα που χρησιμοποιείται σαν IrDA. Μόλις κάνουμε διπλό κλικ στο UseIr, εμφανίζεται ένα παράθυρο, μέσω του οποίου εκτελούμε την προαναφερθείσα αλλαγή. Στη συνέχεια, εκτελούμε την ίδια εργασία και για την επιλογή UserPortIr, στην οποία πληκτρολογούμε COM2 ή, αντίστοιχα, τη θύρα που καταλαμβάνει η IrDA. Η τελευταία αλλαγή γίνεται στον υποκατάλογο Configuration, όπου ενεργοποιούμε την IrDA, αλλάζοντας το IrOn από 00 σε 01. Στη συνέχεια, εγκαθιστάμε και τα υπόλοιπα προγράμματα που περιλαμβάνονται στο πακέτο, δηλαδή το Nokia PC Composer και το PC Calendar. Μπορούμε πλέον να επανεκκινήσουμε το σύστημα και να χρησιμοποιήσουμε τα προγράμματα.



Ενεργοποιούμε τη λήψη υπερύθρων από το τηλέφωνο και στη συνέχεια τοποθετούμε τη συσκευή ακριβώς απέναντι από τη θύρα του υπολογιστή και σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από 30 εκατοστά. Αφού φορτώσουμε το Data Suite, και εφόσον όλη η διαδικασία έχει γίνει σωστά, το τηλέφωνο μας ειδοποιεί για επιτυχημένη σύνδεση με ένα χαρακτηριστικό ήχο. Η αρχική οθόνη του προγράμματος μας δίνει ανάλογες πληροφορίες με αυτές του κινητού για την ποιότητα του σήματος και την ισχύ της μπαταρίας. Στο πάνω μέρος υπάρχει μια σειρά από εικονίδια, μέσω των οποίων ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να στείλει απλό SMS ή business card SMS και να ανοίξει τον τηλεφωνικό κατάλογο του κινητού. Η αποστολή του SMS γίνεται με την πληκτρολόγηση του μηνύματος χάρη στη χρήση του keyboard του υπολογιστή. Με αυτό τον τρόπο, μπορούμε και κερδίζουμε χρόνο, καθώς η σύνταξη μηνύματος από το κινητό είναι χρονοβόρα.

Το business SMS χαρακτηρίζεται έτσι γιατί δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να στείλει τα προσωπικά του στοιχεία, τα οποία εισάγει μέσω του προγράμματος, σαν SMS μήνυμα. Το τέταρτο εικονίδιο προσφέρει μια σειρά ρυθμίσεων που αφορούν στη λειτουργία του προγράμματος. Πρέπει να αναφερθεί ότι, δυστυχώς, το Data Suite δεν υποστηρίζει ανάγνωση ή καταχώριση ελληνικών χαρακτήρων. Ετσι, τόσο τα μηνύματα όσο και τα στοιχεία του τηλεφωνικού καταλόγου που περιέχουν ελληνικούς χαρακτήρες δεν είναι αναγνώσιμα, ενώ, όταν αποστέλλουμε μήνυμα, πρέπει αυτό να συντάσσεται με αγγλικούς χαρακτήρες, για να είναι αναγνώσιμο από τον παραλήπτη.

Το PC Composer είναι ένα πολύ εύχρηστο πρόγραμμα, με τη βοήθεια του οποίου μπορούμε να συνθέσουμε προσωπικούς ήχους και να τους αποθηκεύσουμε στο κινητό. Το Nokia 6110 περιλαμβάνει, δυστυχώς, μόνο μια ελεύθερη θέση για επιπλέον ήχο, και μόνον εκεί είναι δυνατόν να αποθηκευτούν οι καινούριες μελωδίες. Ωστόσο, ο ήχος αυτός μπορεί να αντικατασταθεί όσες φορές θέλουμε. Η δημιουργία μιας μελωδίας είναι αρκετά απλή, αλλά απαραίτητη προϋπόθεση είναι η γνώση μουσικής. Το πρόγραμμα διαθέτει ένα πεντάγραμμο, πάνω στο οποίο τοποθετούνται οι νότες, οι οποίες φαίνονται στο παράθυρο του προγράμματος. Πρέπει να σημειώσουμε ότι ο παραγόμενος ήχος είναι μονοκάναλος. Ακόμα, υπάρχει η δυνατότητα να φορτωθεί κάποιος έτοιμος ήχος σε midi μορφή και να μεταφερθεί στο κινητό. Η ευκολότερη λύση είναι η αναζήτηση έτοιμων αρχείων στο Internet, το οποίο είναι γεμάτο από τέτοια αρχεία. Μουσικά θέματα από ταινίες (James Bond, X-Files, Superman), ύμνοι ομάδων (Ολυμπιακός, Παναθηναϊκός), κανονικά τραγούδια και πολλοί άλλοι ήχοι μπορούν να βρεθούν με λίγη αναζήτηση.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΣΤΟ NOKIA

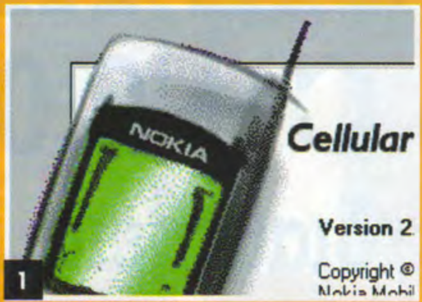
Η προσθαφαίρεση ήχων και η δυνατότητα αποστολής και λήψης SMS είναι αρκετά συμπαθητικές λειτουργίες. Ωστόσο, οι δυνατότητες των κινητών της Nokia φτάνουν στο αποκορύφωμά τους χάρη στο γεγονός ότι είναι ικανά να δεχτούν γραφικά και να τα απεικονίσουν στην οθόνη τους. Διαθέτουν από την αρχή πέντε έτοιμα εικονίδια στο menu Προφίλ, των οποίων η χρησιμότητα έχει να κάνει με το γεγονός ότι ο χρήστης μπορεί να αντιστοιχίσει με καθένα από αυτά κάποιο όνομα που υπάρχει στον τηλεφωνικό κατάλογο. Εφόσον ο χρήστης διαθέτει δυνατότητα αναγνώρισης κλήσης, το κινητό θα απεικονίζει διαφορετικό εικονίδιο ανάλογα με το άτομο που καλεί. Τα εικονίδια αυτά είναι προκαθορισμένα, ωστόσο, χάρη στο Group Graphics Editor του Kessler, ο χρήστης έχει την ευκαιρία να σχεδιάσει τα δικά του και να αντικαταστήσει τα υπάρχοντα. Η χρήση του προγράμματος είναι πολύ απλή, καθώς μπορεί να λειτουργήσει και χωρίς να είναι εγκατεστημένο το Data Suite. Σε αυτή την περίπτωση, χρειάζεται απλώς να ρυθμιστεί η IR Port, η οποία θα αντιστοιχιστεί με την πραγματική θύρα του υπολογιστή. Εφόσον όμως το πρόγραμμα της Nokia είναι εγκατεστημένο, πρέπει να ρυθμιστεί και η Serial Port. Η COM που αντιστοιχεί είναι η Virtual COM που εγκαθιστά το Data Suite στον υπολογιστή. Ολοκληρώνοντας τις ρυθμίσεις, μπορούμε να σχεδιάσουμε το εικονίδιό μας και να το κάνουμε upload στο κινητό.

Το δεύτερο πρόγραμμα που χρησιμοποιείται για την αλλαγή εικονιδίων είναι το Operator Logo Uploader. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να αλλάξει το βαρετό σήμα του Provider με κάτι πιο ευχάριστο. Δεν προσφέρει δυνατότητα σχεδίασης, ωστόσο ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει γι' αυτόν το σκοπό το Group Graphics Editor, καθώς τα σχέδιά του είναι συμβατά με το OLU. Οι επιλογές που υπάρχουν σχετικά με τη ρύθμιση είναι οι ίδιες, διευκολύνοντας το χρήστη στην εκμάθηση των δύο προγραμμάτων. Στη σελίδα της εταιρίας (http://www.kessler-design.com/wireless/samples.php3) υπάρχουν έτοιμα προς download logos για πολλούς providers, στους οποίους συμπεριλαμβάνονται και οι τρεις ελληνικοί. Επιλέγοντας τον προσωπικό provider και φορτώνοντας το αντίστοιχο εικονίδιο, έχουμε έτοιμη την εικόνα για upload στο κινητό. Το λογότυπο μπορεί να αποσταλεί ως SMS σε τηλέφωνα συμβατά με το 6110 αλλά και στο παλαιότερο Nokia 5110.

Το 6110 είναι ένα άρτιο κινητό και, με τη χρήση των ανωτέρω λειτουργιών, δείχνει την πραγματική του αξία. Οι τυχεροί κάτοχοί του μπορείτε να χαρείτε τις δυνατότητες που σας προσφέρονται.

PC

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ NOKIA 6110 ΑΠΟ ΤΟ PC ΣΑΣ



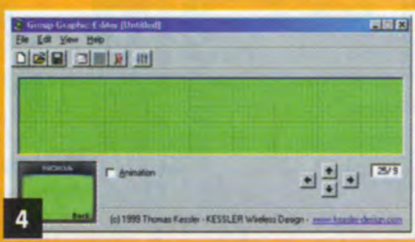
Η αρχική οθόνη εγκατάστασης του Nokia Data Suite ver 2. Το πρόγραμμα αυτό είναι το βασικό για τον έλεγχο του κινητού.



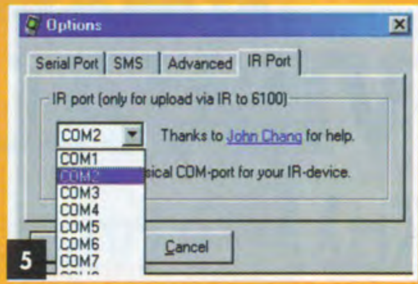
Για να λειτουργήσει σωστά, είναι αναγκαίο να γίνει μια μικρή διαφοροποίηση της registry των Windows.



Το PC Composer διακρίνεται για τον όμορφο σχεδιασμό του και την υψηλή του λειτουργικότητα.



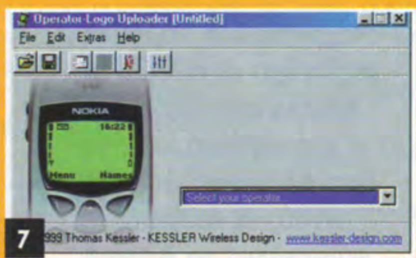
Το Group Graphics Editor είναι το βασικότερο πρόγραμμα που χρειάζεται κάθε κάτοχος του 6110. Η βασική του οθόνη δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να σχεδιάσει το εικονίδιο που του αρέσει.



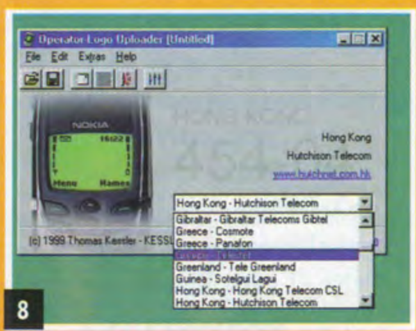
Εφόσον δεν είναι εγκατεστημένο το Nokia Data Suite, τα προγράμματα του Kessler λειτουργούν με απλή IrDA σύνδεση, καθώς διαθέτουν τέτοια λειτουργία.



Έχοντας σχεδιάσει το εικονίδιο, είμαστε έτοιμοι να το ανεβάσουμε στο κινητό.



Το Operator Logo Uploader χρησιμοποιείται για να αλλάξουμε το λογότυπο του κινητού.



Οι ελληνικοί Providers βρίσκονται στη λίστα του προγράμματος και έτσι μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε χωρίς πρόβλημα.

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Καλλιτεχνικές διαθέσεις...

Μέχρι τώρα, η παρούσα στήλη έχει ασχοληθεί με αρκετά από τα βασικά χαρακτηριστικά ενός προγράμματος, όπως τα μενού, τα κουμπιά, τα χειριστήρια, τα ActiveX και πολλά άλλα. Ολα τα ανωτέρω, όμως, δεν είναι παρά μονότονα "ψυχρά" λειτουργικά στοιχεία. Χρειάζεται να τους μεταδώσουμε τη φαντασία μας, ώστε να τα μετατρέψουμε σε καλαίσθητα, πρωτότυπα και ελκυστικά κομμάτια ενός Visual C++ προγράμματος...

Του Βαγγέλη Αλευρίτη

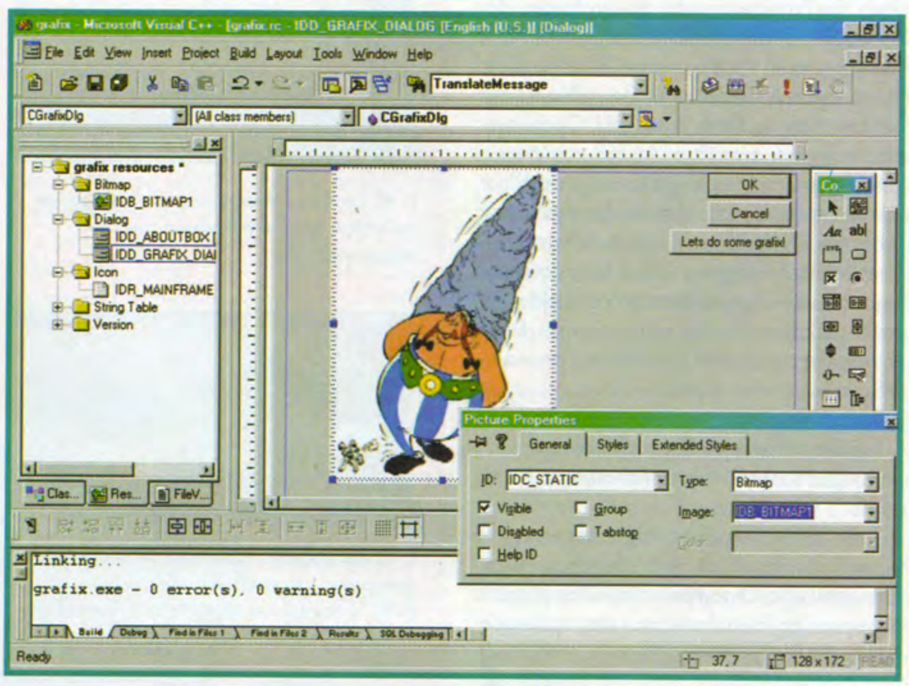
Θα έχετε παρατηρήσει πως σε μια εφαρμογή το πρώτο που μας κεντρίζει την προσοχή είναι το όμορφο γραφικό περιβάλλον. Ακόμα κι αν το περιεχόμενο είναι άρτιο, μια βαρετή και κοινότοπη παρουσίαση στην οθόνη σίγουρα απωθεί αρκετούς. Στο τεύχος αυτό, λοιπόν, θα κάνουμε τα πρώτα μας βήματα στο χώρο των γραφικών στη Visual C++, με σκοπό να μπορούμε να μεταφράζουμε τη φαντασία μας σε κώδικα. Αλλωστε, αυτή είναι και η μαγεία του προγραμματισμού: να είμαστε σε θέση να υλοποιούμε ό,τι εφαρμογή προκύπτει στο μυαλό μας!

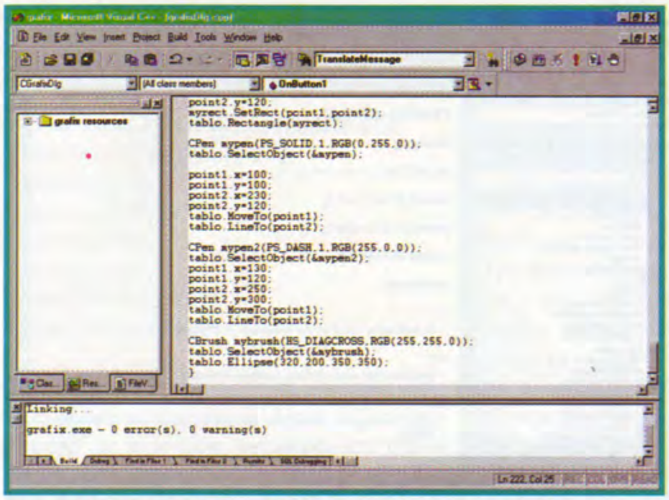
ΑΠΟ ΤΟ DOS ΣΤΑ WINDOWS

Κάποιοι από εσάς θα θυμούνται με ανάμεικτα συναισθήματα την DOS εποχή στο χώρο των γραφικών. Από τη μια, με νοσταλγία λόγω της εφευρετικότητας που απαιτούσε και, από την άλλη, με τρόμο λόγω του τεράστιου όγκου δουλειάς και γνώσεων που περιέκλειε. Τίποτα δεν υπήρχε έτοιμο από το DOS περιβάλλον, με αποτέλεσμα όλα να περνάνε από το χέρι του προγραμματιστή. Κάθε developer αναγκαζόταν να καταφύγει σε πολύπλοκες ρουτίνες, συνήθως σε γλώσσα assembly, ώστε να κατορθώσει να αναπτύξει το δικό του γραφικό περιβάλλον για να πλαισιώνει τις εφαρμογές του. Κάτι τέτοιο ήταν εξαιρετικά χρονοβόρο και επίπονο, αν και εξασφάλιζε μία μοναδικότητα στο αποτέλεσμα. Παράλληλα, η κατάσταση αυτή επέβαλε στον προγραμματιστή να ασχοληθεί σε βάθος με το χώρο των computer graphics, αν ήθελε να έχει μια αξιοπρεπή παρουσίαση της δουλειάς του στην οθόνη.

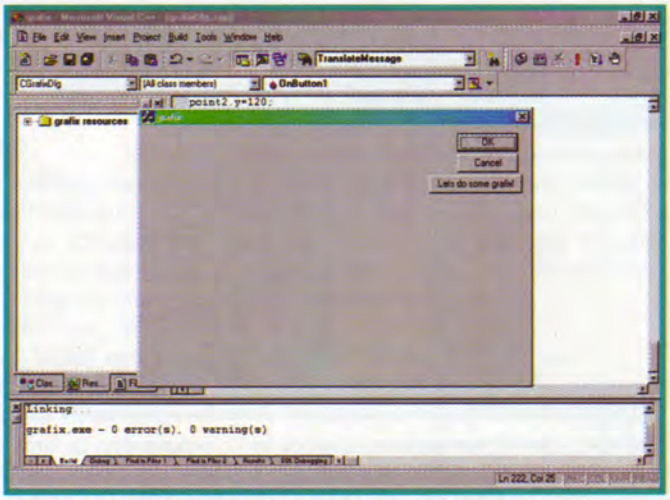
Οι καιροί, όμως, άλλαξαν και τα Windows ήρθαν να ανατρέψουν τα δεδομένα. Αν και κατά καιρούς αντιμετωπίζουμε με αρκετό σκεπτικισμό και καχυποψία τα επιτεύγματα της Microsoft, στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν μπορούμε παρά να παραδεχτούμε την ευεργετική επίδραση των Windows στο χώρο των γραφικών. Τι πρόσφεραν; Απλώς ένα έτοιμο και άρτια δομημένο γραφικό περιβάλλον, κάτι που ένας μεμονωμένος developer ίσως να ήθελε χρόνια δουλειάς για να το τελειοποιήσει. Τώρα, πλέον, μπορεί ο καθένας μας να δανείζεται το έτοιμο και δημοφιλέστατο γραφικό περιβάλλον του ίδιου του λειτουργικού. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει πως ξεχάστηκαν όλες οι άλλες τεχνικές και low-level προσεγγίσεις του θέματος. Πολλοί επιμένουν να δημιουργούν μόνοι τους πιο εξεζητημένα και απαιτητικά computer graphics με τη βοήθεια των API ρουτινών που παρέχει το λειτουργικό.

Συνοψίζοντας, οι σύγχρονοι τρόποι ενασχό-





Εκμεταλλευτείτε το GDI των Windows με λίγες γραμμές κώδικα.



Το σύνηθες απλό dialog με ένα επιπλέον δικό μας κουμπί.

λησης με το αντικείμενο των computer graphics είναι: με τη βοήθεια του MFC, με ρουτίνες API ή με κάποια έτοιμη βιβλιοθήκη γραφικών, όπως η OpenGL ή η DirectX. Στο πλαίσιο αυτής της στήλης θα επιχειρούμε κατά καιρούς, με πρώτη απόπειρα αυτήν που διαβάζετε, να καλύπτουμε κομμάτια των προαναφερόμενων χώρων, μια και τα γραφικά σε ένα πρόγραμμα αποτελούν τη "σειρήνα" που αιχμαλωτίζει το ενδιαφέρον του χρήστη.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ MFC

Μετά την ανωτέρω ιστορική αναδρομή, ας επιστρέψουμε στο παρόν και ας ρίξουμε μια ματιά στον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζει ένα γραφικό περιβάλλον η βιβλιοθήκη MFC (Microsoft Foundation Class). Στα Windows εργαζόμαστε σε μια εικονική συσκευή, σε μια φανταστική οθόνη, για τις λεπτομέρειες της οποίας αδιαφορούμε. Αυτές τις λεπτομέρειες τις αφήνουμε στα χέρια του λειτουργικού. Εμείς καλούμαστε να εργαστούμε σε ένα γενικό πλαίσιο συσκευής, το οποίο συνήθως ταυτίζεται με το παράθυρο της εφαρμογής μας. Στον "καμβά" αυτόν μπορούμε να παρέμβουμε κυρίως με δύο τρόπους: με μολύβια (pens) και πινέλα (brushes). Με τα μολύβια σχεδιάζουμε περιγράμματα και γραμμές, ενώ με τα πινέλα χρωματίζουμε επιφάνειες και καλύπτουμε το εσωτερικό των σχημάτων. Προτού ξεκινήσουμε τις καλλιτεχνικές παρεμβάσεις μας, πρέπει να έχουμε έναν δείκτη προς την κλάση του γενικού πλαισίου οθόνης, ώστε να εκμεταλλευόμαστε όλες τις παρεχόμενες ευκολίες του. Στη συνέχεια θα δούμε πώς γίνεται κάτι τέτοιο στην πράξη.

ΣΤΟ PROJECT ΜΑΣ...

Ας ξεκινήσουμε το project μας με τον AppWizard και τις default ρυθμίσεις, εκτός από την επιλογή "Dialog based" που θα επιλέξουμε στο step 1. Για project name δώστε το αρκετά ανορθόγραφο, πλην όμως στιλάτο: "grafix"! Μόλις ο Wizard τελειώσει τη δουλειά του, αναλάβετε δράση. Στο κεντρικό dialog αφαιρέστε το εκνευριστικό μήνυμα "TODO: Place dialog controls here" απλώς με το πάτημα του πλήκτρου "delete", αφού πρώτα κάνετε κλικ με το ποντίκι πάνω του. Προσθέστε ένα κουμπί κάτω από το "Cancel" με caption "Lets do some grafix!". Οσοι δεν έχετε ιδιαίτερη σχέση με τη Visual C++ μάλλον θα έχετε αρχίσει να χασμουριέστε και να αναρωτιέστε γιατί στη θέση αυτής της στήλης δεν υπάρχει γιγαντοαφίσα της Lara Croft! Εμείς θα σας αντιπροτείνουμε να αγοράσετε κάποιο παλαιότερο τεύχος του "PC Master", ώστε να μπείτε κι εσείς σιγά σιγά στο κλίμα της Visual C++ (η στήλη της VC++ έχει ξεκινήσει από το τεύχος 111, με σεβασμό στους αρχάριους!). Για τους υπόλοιπους αναγνώστες, που είναι φανατικότεροι της στήλης, επανερχόμαστε στο project μας δίχως να αναλύουμε εξαντλητικά τακτικές και τεχνικές που έχουμε μελετήσει σε προηγούμενα τεύχη.

Με διπλό κλικ πάνω στο "φρέσκο" κουμπί που δημιουργήσαμε, φτιάχνουμε ένα χειριστήριο για το message "BN_CLICKED", μία συνάρτηση δηλαδή που να διαχειρίζεται το συμβάν του πατήματος του συγκεκριμένου κουμπιού. Ως όνομα αυτής της συνάρτησης διατηρήστε το προτεινόμενο: "OnButton1". Αυτομάτως, ανοίγει στην κατάλληλη θέση το αρχείο grafixDlg.cpp, καλώντας μας να προσθέσουμε τον δικό μας κώδικα κάτω από την επιγραφή: "// TODO: Add your control notification handler code here". Εισάγετε την εντολή: "CClientDC tablo(this);". Η εντολή αυτή θέτει υπό τον έλεγχό σας ένα device-context object, ένα αντικείμενο που αναφέρεται στο χώρο σχεδίασης του ενεργού παραθύρου. Για να καταλάβετε τη χρήση του, πληκτρολογήστε από κάτω τη λέξη "tablo", προσθέτοντας στο τέλος μία τελεία. Αμέσως θα ξεπηδήσουν μπροστά σας όλες οι διαθέσιμες συναρτήσεις σχεδίασης και αλληλεπίδρασης με την οθόνη. Ανάμεσά τους υπάρχουν συναρτήσεις προβολής κειμένου, εντολές σχεδιασμού βασικών σχημάτων, όπως ορθογωνίων και κύκλων, και πολλά άλλα. Δοκιμάστε την εντολή:

"tablo.Arc(1,1,100,100,1,1,100,100);".

Τρέξτε το πρόγραμμα και διαπιστώστε το αποτέλεσμα του κλικ πάνω στο κουμπί που φτιάξαμε. Σχεδιάζεται στην οθόνη ένα τόξο. Τα ορίσματα της συνάρτησης Arc είναι τα εξής:

x1, y1 οι συντεταγμένες του επάνω αριστερά σημείου του νοητού ορθογωνίου που περιορίζει το τόξο.

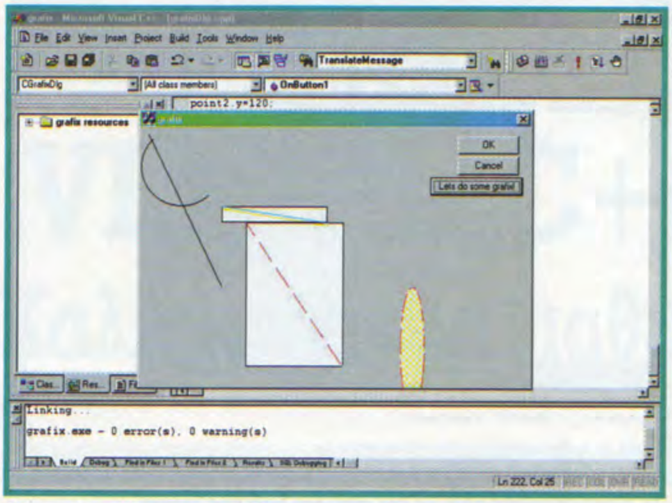
x2, y2 οι συντεταγμένες του κάτω δεξιά σημείου του ίδιου ορθογωνίου.

x3, y3 οι συντεταγμένες του αρχικού σημείου του τόξου.

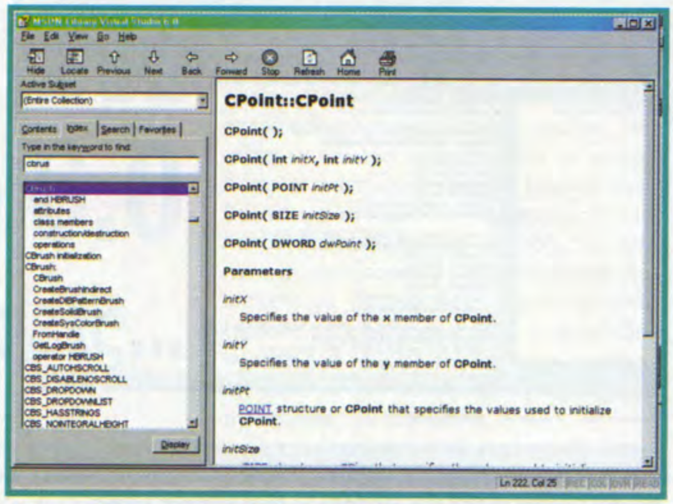
x4, y4 οι συντεταγμένες του τελικού σημείου του τόξου.

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ ('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

Τα αντικείμενα του γενικού πλαισίου σχεδίασης, όπως τα πινέλα και τα μολύβια, θεωρούνται πόροι (resources) των Windows. Οπως ίσως ήδη ξέρετε, οι πόροι ενός συστήματος, αν και αρκετοί, είναι περιορισμένοι. Επομένως, χρησιμοποιείτε με φειδώ τα ανωτέρω αντικείμενα και φροντίστε να μην παράγονται ανεξέλεγκτα στο πρόγραμμά σας. Φροντίστε να απελευθερώνετε πόρους που χρησιμοποιείτε και μην αφήνετε "σκουπίδια" στη μνήμη. Καλό είναι να δηλώνετε τους πόρους σχεδίασης σε τοπικές μεταβλητές συναρτήσεων.



Χαρωπά σχέδια με τα μολύβια και τα πινέλα της VC++!



Η τεκμηρίωση του τύπου CPoint στο MSDN.

Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να πειραματιστείτε και στις υπόλοιπες συναρτήσεις. Οσο για τις παραμέτρους τους, θα βρείτε αναλυτική βοήθεια στις ηλεκτρονικές σελίδες του MSDN.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΟΜΕΣ ΤΟΥ GDI

...όπου GDI, Graphics Device Interface. Στο γραφικό περιβάλλον των Windows, λοιπόν, μία από τις πιο θεμελιώδεις δομές είναι η δομή CPoint. Το αντικείμενο αυτό έχει δύο μέλη, τα x και y, τα οποία αντιπροσωπεύουν τις συντεταγμένες του σημείου. Παραδείγματος χάριν, μπορούμε να ορίσουμε ένα δικό μας αντικείμενο τύπου CPoint, προσθέτοντας στο τέλος της συνάρτησης CGrafixDlg::OnButton1(), που επεξεργαζόμαστε προηγουμένως, τις ακόλουθες γραμμές κώδικα:

```
CPoint mypoint;
mypoint.x=100;
mypoint.y=200;
tablo.MoveTo(10,10);
tablo.LineTo(mypoint);
```

Οπως παρατηρείτε, εγκαινιάσαμε το αντικείμενο mypoint του τύπου CPoint και θέσαμε τις συντεταγμένες του. Ακολούθως, μετακινήσαμε το δρομέα γραφικών στη θέση 10,10 και τραβήξαμε μία γραμμή μέχρι το σημείο που ορίσαμε ανωτέρω. Αυτό έγινε με τη βοήθεια των συναρτήσεων MoveTo και LineTo αντίστοιχα. Στους παλαιότερους στο χώρο του προγραμματισμού η διαδικασία αυτή θα έφερνε στο μυαλό αναμνήσεις από τη φιλοσοφία της θρυλικής γλώσσας LOGO!

Πάμε τώρα σε μια πιο σύνθετη δομή, τη δομή τύπου CRect , η οποία αποθηκεύει ορθογώνια πλαίσια. Ας συνεχίσουμε την προσθήκη μας εκεί όπου σταματήσαμε την προηγούμενη με τις εντολές:

```
CRect myrect;
myrect.top=120;
myrect.bottom=300;
myrect.left=130;
myrect.right=250;
tablo.Rectangle(myrect);
```

Ορίσαμε το ορθογώνιο myrect και τροφοδοτήσαμε τη δομή με τις συντεταγμένες των κορυφών του. Κατόπιν, με τη συνάρτηση tablo.Rectangle(myrect) το σχεδιάσαμε στο παράθυρό μας. Ενας εναλλακτικός τρόπος ορισμού του ορθογωνίου είναι ο συνδυασμός της δομής CRect με τη δομή CPoint. Ο τρόπος είναι ο ακόλουθος:

```
CPoint point1,point2;
point1.x=100;
point1.y=100;
point2.x=230;
point2.y=120;
myrect.SetRect(point1,point2);
tablo.Rectangle(myrect);
```

Με τις εντολές αυτές σχεδιάσαμε ένα ορθογώνιο, ορίζοντας πρώτα το επάνω αριστερά και το κάτω δεξιά σημείο του.

ΟΙ RGB ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ ΒΑΣΙΚΟΤΕΡΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

ΜΑΥΡΟ	RGB(0,0,0)
ΜΠΛΕ	RGB(0,0,255)
ΠΡΑΣΙΝΟ	RGB(0,255,0)
ΚΟΚΚΙΝΟ	RGB(255,0,0)
ΚΙΤΡΙΝΟ	RGB(255,255,0)
ΛΕΥΚΟ	RGB(255,255,255)
ΜΩΒ	RGB(255,0,255)
ΚΥΑΝΟ	RGB(0,255,255)

ΜΟΛΥΒΙΑ & ΠΙΝΕΛΑ!

Αναφέραμε στην αρχή της στήλης τη διαφορά μεταξύ μολυβιών και πινέλων στο GDI των Windows. Καιρός να τα δούμε και στην πράξη. Ως τώρα, όλα τα σχέδιά μας γίνονταν με το default μαύρο μολύβι, μια και δεν ασχοληθήκαμε με τη δημιουργία κάποιου άλλου. Θα φτιάξουμε ένα πράσινο μολύβι με την εισαγωγή των ακόλουθων γραμμών κώδικα εκεί όπου σταματήσαμε πριν:

```
CPen mypen(PS_SOLID,1,RGB(0,255,0));
tablo.SelectObject(&mypen);
```

Πώς το κάναμε; Απλώς δημιουργήσαμε ένα αντικείμενο-μολύβι του τύπου CPen με κατάλληλες παραμέτρους κι έπειτα το επιλέξαμε ως το ενεργό μολύβι σχεδίασης. Οι παράμετροι του μολυβιού mypen καθορίζουν το είδος της γραφής (απλή, διακεκομμένη κ.λπ.), το πάχος και το χρώμα. Τα διαθέσιμα είδη γραφής που υπάρχουν είναι επτά: PS_SOLID, PS_DOT, PS_DASH, PS_DASHDOT, PS_DASHDOTDOT, PS_ NULL, PS_INSIDEFRAME. Αν θέλετε να είναι διακριτή η διαφορά μεταξύ τους, μη βάλετε μήκος μολυβιού πάνω από 1, γιατί σε αυτήν την περίπτωση ακόμα και οι διακεκομμένες γραμμές θα φαίνονται συμπαγείς. Ως χρώμα επιλέξαμε το πράσινο με τη βοήθεια της εντολής RGB (0,255,0). Η εντολή αυτή θέτει την αναλογία κόκκινου, πράσινου και μπλε με τιμές 0-255 για κάθε χρώμα. Ετσι, ως γνωστόν, μπορούμε να κατασκευάσουμε οποιοδήποτε χρώμα. Σχεδιάστε μια γραμμή για να δοκιμάσετε το καινούριο μολύβι μας:

```
point1.x=100;
point1.y=100;
point2.x=230;
point2.y=120;
tablo.MoveTo(point1);
tablo.LineTo(point2);
```

Μετά σχεδιάστε μία νέα γραμμή, αφού φτιάξετε ένα διακεκομμένο κόκκινο μολύβι:

```
CPen mypen2(PS_DASH,1,RGB(255,0,0));
tablo.SelectObject(&mypen2);
point1.x=130;
point1.y=120;
point2.x=250;
point2.y=300;
tablo.MoveTo(point1);
tablo.LineTo(point2);
```

Πραγματικό καλλιτέχνημα με σαφέστατες σουρεαλιστικές επιρροές! Μετά τα "παιχνιδίσματα" με τα μολύβια, μεταφερόμαστε στα πινέλα και τις επιφάνειες. Τα πάντα λειτουργούν με παρόμοιο τρόπο. Οι μόνες διαφορές είναι πως καταργείται, όπως ήταν αναμενόμενο, η παράμετρος του μήκους γραμμής, ενώ τα επτά είδη γραφής αντικαθίστανται από επτά μοτίβα γεμίσματος επιφανειών. Αυτά είναι τα: HS_SOLID, HS_BDIAGONAL, HS_CROSS, HS_DIAGCROSS, HS_FDIAGONAL, HS_HORIZONTAL, HS_VERTICAL. Θεωρούμε πως οι τίτλοι είναι αρκετά περιγραφικοί για περαιτέρω ανάλυση! Μην ξεχνάτε, άλλωστε, πως ο πειραματισμός είναι ο καλύτερος δάσκαλος. Υιοθετώντας αυτή τη φιλοσοφία, πάμε να φτιάξουμε ένα δικό μας πινέλο και να το χρησιμοποιήσουμε στην πράξη:

```
CBrush
  mybrush(HS_DIAGCROSS,RGB(255,255,0));
tablo.SelectObject(&mybrush);
tablo.Ellipse(320,300,400,350);
```

Παρατηρήστε, μόλις πατήσετε το πλήκτρο και σχεδιαστούν τα πάντα στην οθόνη, ότι το κόκκινο διακεκομμένο μολύβι που θέσαμε πριν, παραμένει, ενώ η έλλειψη που ζωγραφίσαμε, γέμισε με το μοτίβο που προκαθορίζει το πινέλο mybrush. Με δυο-τρεις τέτοιες δοκιμές θα εξοικειωθείτε και με τη δομή CBrush των πινέλων.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ BITMAP

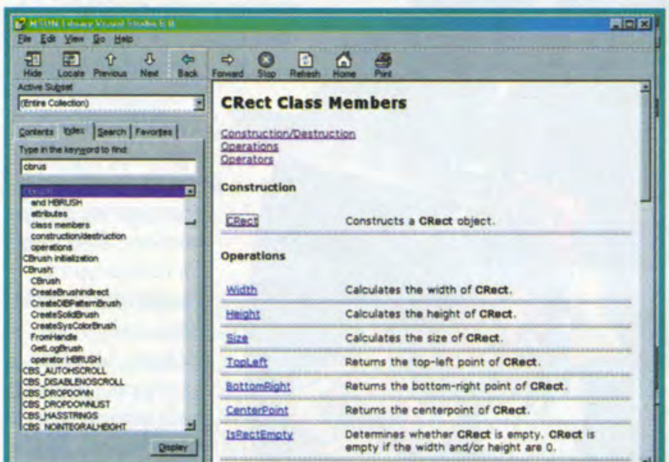
Με την ευκαιρία του καλλιτεχνικού κλίματος του άρθρου θα μιλήσουμε για τον εμπλουτισμό του dialog με κάποιο bitmap. Πηγαίνετε στα resources και με δεξί κλικ επιλέξτε insert και έπειτα bitmap. Βρείτε κάποιο αρχείο εικόνας στο σκληρό σας δίσκο (αλλάξτε το φίλτρο *.ico σε *.bmp) και σε αυτό θα ανατεθεί αυτόματα το ID "IDB_BITMAP1". Κάνετε κλικ τώρα στο φάκελο Dialog και στο IDD_GRAFIX_DIALOG ώστε να επανεμφανιστεί η φόρμα σας. Σε αυτήν προσθέστε ένα picture control που βρίσκεται πάνω δεξιά στην κάθετη εργαλειοθήκη. Ανατρέξτε στα properties του picture control με δεξί κλικ πάνω του και θέστε ως type τον τύπο bitmap και ως image τη φορτωμένη IDB_BITMAP1. Το αποτέλεσμα είναι προφανές! Η φόρμα μας απέκτησε άλλη διάσταση!

ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗΣ

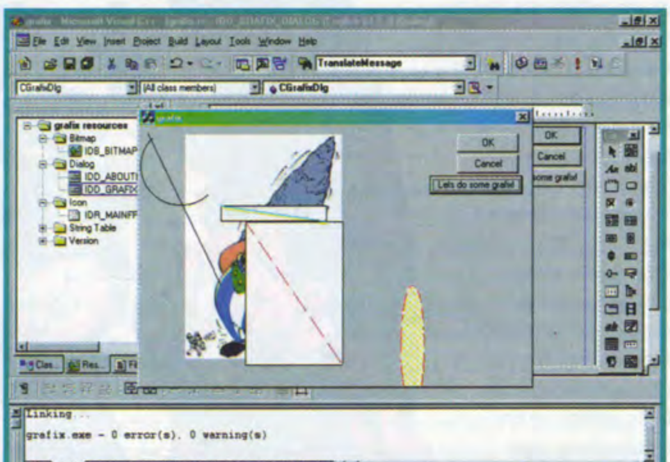
Ενα από τα σημαντικότερα προβλήματα όταν διαπραγματευόμαστε γραφικά στη Visual C++ είναι η ανανέωση. Για να το βιώσετε, δεν έχετε παρά να καλύψετε με ένα άλλο παράθυρο το παράθυρο του προγράμματός σας κι έπειτα να το αποκαλύψετε. Όλα τα σχεδιασμένα γραφικά θα έχουν εξαφανιστεί! Αυτό συμβαίνει γιατί, όταν αποκαλύπτεται το dialog της εφαρμογής σας, επανασχεδιάζεται δίχως να είναι αποθηκευμένες κάπου οι πληροφορίες για το τι είχε σχεδιαστεί μέσα σε αυτό. Αυτήν τη σημαντική ατέλεια καλούμαστε να υπερνικήσουμε με τη βοήθεια προγραμματιστικών τεχνικών που επιστρατεύονται, για να αποφευχθούν οι δυσάρεστες αυτές συνέπειες. Η πιο συνήθης, πλην όμως επίπονη, είναι η δημιουργία μίας δικής μας κατάλληλης δομής που αναλαμβάνει να ενημερώνεται για οτιδήποτε σχεδιάζεται στο παράθυρο, ώστε να μπορεί να το ξαναζωγραφίσει όποτε αυτό κρίνεται απαραίτητο. Το είδος αυτής της δομής, βέβαια, ποικίλλει, ανάλογα με τις απαιτήσεις του προγράμματός σας και είναι ένα θέμα ευρύτατο που θα αναλύσουμε σε κάποιο άλλο τεύχος.

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΙΝΕΛΙΑ...

Στο τεύχος αυτό είδατε πόσο εύκολο είναι να δημιουργήσετε γραφικά εκμεταλλευόμενοι το γραφικό interface των Windows. Οι δομές και οι συναρτήσεις είναι στην πλειονότητά τους έτοιμες και προσφέρονται στο πλαίσιο του MFC προγραμματισμού. Παρ' όλα αυτά, εάν έχετε αυξημένες απαιτήσεις στο χώρο των γραφικών, τότε θα αναγκαστείτε να καταφύγετε σε πιο εξελιγμένες πλατφόρμες δημιουργίας computer graphics. Η δημοφιλέστερη όλων είναι η βιβλιοθήκη DirectX που, αισίως, έχει φτάσει στην έβδομη έκδοσή της. Επειδή, όμως, η χρήση της είναι συνήθως αποκομμένη από τον MFC προγραμματισμό, δεν αναφερθήκαμε καθόλου σε αυτήν στο παρόν τεύχος. Να 'στε σίγουροι πως σε κάποιο μελλοντικό τεύχος θα αφιερώσουμε λίγο χώρο για μια περιληπτική περιήγηση στην εν λόγω βιβλιοθήκη, ένα εργαλείο κατάλληλο όχι μόνο για τα γραφικά αλλά και για τον ήχο, το joypad και ό,τι άλλο απαιτείται για τη δημιουργία ενός σύγχρονου παιχνιδιού. Αλλωστε, θα έχετε παρατηρήσει πως σχεδόν κάθε παιχνίδι ελέγχει κατά την εγκατάστασή του την ύπαρξη των DirectX στοιχείων. Μέχρι τότε, πάντως, συμβιβαστείτε με τις απλοϊκές, αλλά εύχρηστες ρουτίνες του GDI...



Τα μέλη της δομής CRect αναλύονται σε βάθος από το MSDN.



Σουρεαλιστικές παρεμβάσεις στον Ovelix!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΤΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ RPGs ΠΕΡΝΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ

Αγαπητό "PC Master", γεια σου και πάλι,

Χάρηκα ιδιαίτερα όταν είδα στο τεύχος 114 το άρθρο με τίτλο "Επιτραπέζια & Computer RPGs". Θα ήθελα λοιπόν, ως έμπειρος παίκτης που θεωρώ ότι είμαι (πού κρύβεσαι, άτιμο Troll; Βγες να αντικρίσεις κατάματα το θάνατο!), να γράψω κάποια πράγματα για το επιτραπέζιο RPG.

Εχεις παίξει θέατρο ποτέ; Εχεις υποδυθεί έστω και έναν μικρό ρόλο σε κάποια θεατρική παράσταση; Στο επιτραπέζιο RPG πρόκειται να υποδυθείς κάποιον χαρακτήρα με μόνους θεατές τους συμπαίκτες σου, με ανταμοιβή ούτε χρήματα ούτε καν κάποιο χειροκρότημα, παρά μόνο την προσωπική ικανοποίηση ότι έπαιξες καλά το ρόλο σου. Και πού ξέρεις; Μπορεί να κρύβεις κάποιο ταλέντο βαθιά μέσα σου, που δεν είχες ανακαλύψει ότι υπήρχε μέχρι τώρα. Η προσωπική μου γνώμη είναι ότι το επιτραπέζιο RPG είναι σαφώς ανώτερο, αν και δεν μπορεί να συγκριθεί με το Computer RPG για πολλούς λόγους, τους οποίους έχεις λίγο-πολύ αναφέρει και στο άρθρο σου. Η γνωριμία με καθέναν από τους συντρόφους σου κάτω από διάφορες συνθήκες (γνωριμία σε ένα κελί, σε μία ταβέρνα ή από την παιδική ηλικία), με το δικό τους background και με τα προσωπικά restrictions ο καθένας, είναι κάτι που δεν νομίζω να δούμε ποτέ στο "κουτί". Δεν συγκρίνεται η συγκίνηση που νιώθεις όταν λύνεις ο ίδιος έναν γρίφο και δίνεις συνέχεια στο παιχνίδι ή ακόμα και στη ζωή σου (και όχι για να λυθεί ο γρίφος να πρέπει να κάνεις μερικά κλικ) ή όταν παίρνεις ο ίδιος την τύχη στα χέρια σου ρίχνοντας όλα τα ζάρια που σου αναλογούν μόνος σου και όχι να αποφασίζει το PC αν πετυχαίνεις ή όχι. Και αν πάλι πέσεις στο πεδίο της μάχης, γίνονται ομηρικές μάχες γύρω από το πτώμα σου προκειμένου να μπορέσουν να σε πάρουν οι σύντροφοί σου για να κάνουν τα πρέποντα (εδώ χάρη στους κληρικούς μεγάλου επιπέδου, βέβαια, γίνονται και νεκραναστάσεις που δείχνουν την αξία τους γιατί απλώς δεν υπάρχει Load).

Και η ανταμοιβή: Για μερικούς η ηθική ικανοποίηση ότι εξολόθρευσαν το άγνωστο τέρας, το οποίο για άγνωστους λόγους επιτέθηκε στους απροστάτευτους χωρικούς, έτοιμο να τους κατασπαράξει, και μάστιζε την περιοχή για μήνες ή και χρόνια. Για άλλους ότι γεμίζουν οι τσέπες τους με χρυσάφι από κάποιον άρχοντα της περιοχής, ο οποίος τους το είχε υποσχεθεί όταν έφεραν σε πέρας κάποια αποστολή, ή από τη λεηλάτηση των πτωμάτων, που τώρα βρίσκονται σκόρπια στο έδαφος και παραλίγο να πάρεις τη θέση τους, όταν λίγα λεπτά πιο πριν οι αντίπαλοί σου πετάχτηκαν μέσα από τους θάμνους έχοντας στήσει μια καλή ενέδρα σε σένα και τους συντρόφους σου. Τα αμύθητα πλούτη που βρίσκονται μέσα στα σεντούκια του αιματοβαμμένου πτώματος που κείτεται στο πάτωμα, όπου δευτερόλεπτα πριν έδινες μια πολύ σκληρή και εξαντλητική μάχη. Η αποστολή που μόλις ανέλαβες από το μεγάλο μάγο του βασιλείου σου (ως έμπειρος πολεμιστής ή ως σοφός μάγος) δίνοντάς σου ένα artifact, που κρατάς τώρα στα χέρια σου προκειμένου να το φυλάξεις καλά για να μην πέσει σε λάθος χέρια και έρθει το τέλος του κόσμου σου. Από την άλλη πάλι, το ομαδικό τρέξιμο που κάνεις με την ομάδα σου όταν, μπαίνοντας σε μια σπηλιά λίγα μέτρα πιο πίσω για να διανυκτερεύσετε, και καθώς είστε άπειροι, δεν προσέξατε ότι η σπηλιά αυτή είναι φωλιά των Troll, οι οποίοι μυρίζοντας φρέσκο κρέας, σας έχουν πάρει από πίσω. Στο επιτραπέζιο παιχνίδι ζεις κάθε στιγμή έντονα, το χαρακτήρα τον νιώθεις στο αίμα σου, με κάθε πόντο ζωής που χάνει ο χαρακτήρας σου νιώθεις σαν να χάνεις κάτι κι εσύ. Εχεις ποτέ νιώσει να χάνεις έναν Cleric/Mage 16/15 level που τον έχεις ανεβάσει από το 1/1; Σου εύχομαι να μη σου τύχει ποτέ. Συγκρίνεται το να κάνεις μια κρίσιμη ερώτηση σε έναν NPC ή PC μπροστά σε μια άψυχη οθόνη, κοιτάζοντάς την αποχαυνωμένος, με το να κοιτάς κατάματα το συνομιλητή σου και να παίρνεις την απάντηση; Στο επιτραπέζιο, αν κάνεις λάθος, το πληρώνεις και μάλιστα μερικές φορές ακριβά, ακόμη και με τη ζωή σου. Δεν έχει "δεν μου βγήκε αυτή η μάχη, ας ξαναπροσπαθήσω..." ή "ας δοκιμάσω να του πω κάτι άλλο". Οι άπειρες συζητήσεις, οι χιλιάδες προτάσεις, οι δεκάδες εναλλακτικές λύσεις, δεν μπορούν να συγκριθούν με τις τρεις - τέσσερις τυποποιημένες ερωταπαντήσεις. Τα αστεία και τα πειράγματα που θα ειπωθούν θα ακουστούν κι από άλλους. Δεν είσαι μόνος σου. Το παιχνίδι αυτό σε κάνει να σκέφτεσαι, θες δε θες, για να γλιτώσεις το τομάρι σου



από κάθε δύσκολη κατάσταση που θα αντιμετωπίσεις, από κάθε λογής παγίδα που μπορεί να σου έχουν στήσει κάποιοι παμπόνηροι για να προστατέψουν τους θησαυρούς τους ή την περιοχή τους από ανεπιθύμητους εισβολείς. Οχι να παιδεύομαι τρεις ώρες να λύσω έναν γρίφο ή να μαντέψω αν στο τάδε σημείο της οθόνης οι προγραμματιστές έχουν βάλει τη "λύση" του γρίφου.

Πού είναι οι δεκάδες κανόνες που υπάρχουν στα βιβλία και που πολύ λίγους θα δούμε κι από αυτούς στο μέλλον στα Computer RPGs λόγω των γνωστών προβλημάτων. Θα δούμε ποτέ τα Critical Hits; Τη μείωση της κίνησης μας ανάλογα με το έδαφος όπου βρισκόμαστε και τόσα άλλα; Και πού ακούστηκε να έχεις έναν Paladin ο οποίος να μπαίνει στα σπίτια να κλέβει και να σκοτώνει χωρίς να "λογοδοτεί" πουθενά (βλ. Baldur's Gate). Απαράδεκτο.

Εχω να πω κι άλλα, αλλά θα πρέπει να γραφτεί βιβλίο για τις τόσες διαφορές μεταξύ των δύο ειδών παιχνιδιού ή για να σας παρουσιάσω το επιτραπέζιο AD&D όπως είναι. Και κάτι άλλο. Θέλω να διευκρινίσω ότι δεν έχω τίποτα εναντίον του Baldur's Gate ως παιχνίδι, ίσα ίσα που το θεωρώ ως το ακριβέστερο παιχνίδι μέχρι στιγμής σε ό,τι αφορά τη μεταφορά κανόνων του AD&D σε CRPG και -όπως προανέφερα- είναι μέγα λάθος να τα συγκρίνουμε μεταξύ τους. Απλώς, μια και το αναφέρατε, το ανέφερα κι εγώ για να υπάρχει δυνατότητα σύγκρισης.

Με εκτίμηση

Ο Τελειόφοιτος Πεζοδρομιακής Σχολής με μεταπτυχιακά Κουλουρτζή Πανεπιστημίου (έξω από αυτό φυσικά για να είναι του εξωτερικού) D.H.G.

ΥΓ.: Αλήθεια, παίζει ρόλο με το τι υπογράφει ο καθένας; Ποτέ δεν κατάλαβα για ποιον λόγο πολλοί υπογράφουν με τους "τίτλους" τους. Θέλουν να "πουν" ή να "δείξουν" κάτι με αυτό ή μου φαίνεται;

▼ Φίλε μας,

Είναι βέβαιο πως τα computer RPGs έχουν τη δική τους δυναμική, που είναι εντελώς διαφορετική, τουλάχιστον σε καίρια σημεία, από αυτήν των επιτραπέζιων. Το τι θα προτιμήσει ο καθένας εξαρτάται από το βαθμό της κοινωνικότητάς του, τον ελεύθερο χρόνο που διαθέτει και βέβαια από τα προσωπικά του γούστα. Νομίζω πως στο άρθρο του ο Νάσος Μπέλλος κατέγραψε αρκετά διεξοδικά τις ομοιότητες και τις διαφορές ανάμεσα στα δύο είδη, οπότε καθένας μπορεί εύκολα να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα.

ΑΙΕΝ ΥΨΙΠΕΤΕΙΝ!

Αγαπητό "PC Master", Στο τεύχος υπ' αριθμόν 117 ο έγκριτος συντάκτης σας Φουρνιστάκης Μανώλης, κατά τη διάρκεια του preview για το FA-18 της Jane's, αναφέρθηκε στην 114η Virtual Tactical Flying WingS (VTFWS) "Wings Of Fury". Η 114 είναι όντως η μοναδική ελληνική εικονική μοίρα μάχης. Ιδρύθηκε στις 10 Μαΐου 1998 (σε 1 1/2 μήνα γινόμαστε 2 χρόνων!) και από τη στιγμή εκείνη κυριαρχούμε στους εικονικούς αιθέρες. Εχουμε ως τώρα εμπλακεί σε 8 ένδοξες μάχες, οι οποίες ήταν όλες νικηφόρες... Μπορώ με σιγουριά να πω ότι είμαστε το μοναδικό αήττητο squadron στο Διαδίκτυο σε ό,τι αφορά το Fighters Anthology της Jane's.

Αυτή τη στιγμή λειτουργούμε δύο μοίρες, μία για το Fighters Anthology της Jane's και μία δεύτερη για τον καινούριο εξομοιωτή της Jane's, το USAF! Πριν από μερικές ημέρες η 114 πρόσθεσε ακόμα μία νίκη στο παλμαρέ της, κατατροπώνοντας τη Royal Danish Air Force!

Τη στιγμή που γράφεται η επιστολή αυτή, οι πιλότοι μας γυαλίζουν τα αεροσκάφη μας, προκειμένου να είμαστε έτοιμοι για τη νέα εκστρατεία που αρχίζει στις 15/3, με αντιπάλους τους "BlackHawks" των Η.Π.Α.

Η 114 αποτελείται από Ελληνες, Βρετανούς, Καναδούς, Δανούς και Αμερικανούς πιλότους (με τους Ελληνες να αποτελούν την πλειονότητα φυσικά). Αριθμούμε γύρω στα 50 μέλη αυτή τη στιγμή (ενεργά και μη). Μέλη μας άνθρωποι όλων των ηλικιών από 16 ως 66 ετών (χεχε, η αρρώστια για τα αεροπλάνα είναι μεγάλη)...

Σας προσκαλούμε να επισκεφθείτε το αρχηγείο μας και να συμπληρώσετε την αίτηση στρατολόγησης, εφόσον μοιραζόσαστε το ίδιο μεράκι με εμάς... Εάν ψάχνετε για διασκέδαση και είστε πρόθυμοι να κάνετε φίλους από όλον τον κόσμο, η 114 είναι ό,τι πρέπει για εσάς...

Σμήναρχος Δημήτριος "Vet" Βερνής

***ΥΓ. 1:** Δώστε, ρε παιδιά, καμιά αυξησούλα στον Μανώλη...*

***ΥΓ. 2:** Υποσμηναγέ Φουρνιστάκη, παρουσιάσου για εντατική προπόνηση στην προσγείωση...*

Ακόμα πληρώνουμε τα "σπασμένα" Eurofighters από τις τελευταίες πτήσεις σου... Εχουν ακριβό service τα άτιμα, LOL!

***ΥΓ. 3:** Αν ξέρετε, ρε παιδιά, καμία διεύθυνση από τουρκικό squadron, στείλτε την ASAP! Ευχαρίστησή μας να τους... περιποιηθούμε!*

***ΥΓ. 4:** Αισιοδοξούμε σε 20σέλιδο αφιέρωμα στην 114, μάλλον καλύτερα θα ήταν να βγάλετε ειδικό ένθετο...*

***ΥΓ. 5:** Τα URL μας είναι τα εξής: http://fly.to/114th (Jane's Fighters Anthology Section) & http://fly.to/usaf_114th (Jane's USAF section)!*

***ΥΓ. 6:** Επικοινωνήστε μαζί μας στέλνοντας e-mail στο vet_114th@yahoo.com & usaf_114th@hotmail.com!*

▼ Σμήναρχέ μου,

Καταρχήν, επιτρέψτε μου να υποβάλω ταπεινά τα σέβη μου. Είμαι βέβαιος ότι με την 114 να ίπταται στους αιθέρες του κυβερνοχώρου, ουδείς πρόκειται ποτέ να απειλήσει το CyberFIR Αθηνών ή να τολμήσει να παραβιάσει τον εναέριο χώρο μας (ποιες αναχαιτίσεις; Κατάρριψη με τη μία στους θρασύδειλους!). Προτρέπω μάλιστα τους αναγνώστες μας να στρατολογηθούν πάραυτα και να πάρουν φύλλο πορείας για την 114 - αν κάποια στιγμή βέβαια χρειαστούν καμιά αδειούλα έχουμε τα μέσα, έτσι σμήναρχέ μου; Οσο για τον Φουρνιστάκη, σκέφτομαι πράγματι να του δώσω αύξηση - στις ώρες δουλειάς!

MP3 ΚΑΙ ΞΕΡΟ ΨΩΜΙ

Αγαπητό "PC Master", Υποβάλλω για δεύτερη φορά τα σέβη μου στο κορυφαίο περιοδικό για υπολογιστές στην Ελλάδα! [Το πρώτο γράμμα μου πού βρίσκεται; ;)]

Anyway... Το θέμα μου αυτή τη φορά ΔΕΝ είναι η πειρατεία. Το θέμα έχει χιλιοσυζητηθεί και δεν υπάρχει τίποτα άλλο να προσθέσω. Λέω απλώς ότι τάσσομαι κατηγορηματικά κατά της πειρατείας και ένας από τους λόγους είναι ότι προτιμώ να δίνω τα 10-15 χιλιάρικά μου στην εταιρία (εφόσον το παιχνίδι τα αξίζει) μόνο και μόνο για να δω στο μέλλον το sequel του παιχνιδιού που αγόρασα.

Κλείνει η παρένθεση και μπαίνω στο θέμα μου. Αυτό δεν είναι άλλο από τα περιβόητα MP3. Πιστεύω και ξέρω ότι όλο και περισσότεροι χρήστες αρχίζουν να ασχολούνται, αφού στο Internet βρίσκονται πολύ εύκολα και MP3 players καθώς και πολλά files για όλα τα γούστα. Είναι λογικό το περιοδικό να είναι κατά της όλης ιδέας, λόγω των γνωστών προβλημάτων με τα πνευματικά δικαιώματα των καλλιτεχνών (όπως συμβαίνει και με την πειρατεία των CD-ROMs). Δεν είναι σωστό να βρίσκει κανείς με λίγο ψάξιμο ΟΠΟΙΟ τραγούδι θέλει, να το κατεβάζει ΤΖΑΜΠΕ, να το χαίρεται όποτε θέλει και ο καλλιτέχνης να μην κερδίζει τίποτα.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Καταλαβαίνω, λοιπόν, τις όποιες αντιδράσεις υπάρξουν και συμφωνώ, όπως κάνω και με την πειρατεία.

Αυτό ωστόσο το οποίο μπορεί -κατά τη γνώμη μου- να κάνει το περιοδικό, είναι να συγκρίνει τους γνωστούς MP3 players (sonique, winamp και πάει λέγοντας), έτσι ώστε οι αναγνώστες να αποκτήσουν μια πλήρη εικόνα για την κατάσταση και να βρουν αυτό που τους ταιριάζει. Εννοείται, μόνο για home use και μετατροπή των CDs που έχουν.

Τελειώνοντας, λέω ένα μεγάλο ΜΠΡΑΒΟ σε όλη τη συντακτική ομάδα του περιοδικού. Keep up the good work, we 're with you!!!

Νίκος Π.

Φίλε Νίκο,

Η παράνομη διακίνηση οποιουδήποτε είδους, ειδικά μάλιστα όταν μπαίνει θέμα παραβίασης πνευματικών δικαιωμάτων, μας βρίσκει κάθετα αντίθετους. Και είναι φυσικό να συμβαίνει κάτι τέτοιο, αφού και τα ίδια τα κείμενα που διαβάζεις, τόσο στο "PC Master" όσο και στα υπόλοιπα περιοδικά, δεν είναι παρά πνευματικά προϊόντα που και εμείς δεν θα θέλαμε να τα εκμεταλλεύεται οποιοσδήποτε χωρίς την άδειά μας. Ολοι όσοι αγοράζουν σήμερα κόπιες, όταν αύριο βγουν και οι ίδιοι στην αγορά εργασίας θα καταλάβουν πόσο άσχημο είναι να κλέβουν τον κόπο σου. Μόνο που τότε θα είναι αργά για να επανορθώσουν για την κλοπή που έκαναν κάποτε και οι ίδιοι στον κόπο κάποιων άλλων...

CLOSE COMBAT: BATTLE OF PLAYSTATION

Αγαπητό "PC Master", Αφήνω τα γνωστά κολακευτικά σχόλια και μπαίνω κατευθείαν στο "ψητό". Αφορμή για το γράμμα μου είναι η διαμάχη που έχει ξεσπάσει τελευταία μεταξύ PC και PlayStation. Εγώ, ως κάτοχος και των δύο μηχανημάτων, θα προσπαθήσω να βάλω κάποια πράγματα στη θέση τους.

Καταρχήν, παρατηρώ τελευταία πολλούς PCάδες να λένε για το πόσο ισχυρά είναι τα PCs τους και πόσο αδύναμο είναι τεχνολογικά το PSX. Μήπως ξεχνάνε ότι το PSX είναι ήδη έξι χρόνων; Μπορείτε να μου πείτε ένα PC έξι χρονών σε τι θα μπορούσε να χρησιμεύσει σήμερα; Μάλλον αντίκα θα ήταν και θα το είχαμε μόνο για να θυμόμαστε πού και πού το ένδοξο παρελθόν και τις ατελείωτες ώρες μπροστά στη μαύρη οθόνη του DOS (άντε των Win 3.x). Ενώ το PSX όχι μόνο αντέχει, αλλά τώρα παρουσιάζει και τα καλύτερα παιχνίδια του (FFVIII, Gran Turismo 2, Resident Evil 3 κ.λπ.). Ασε που είναι plug'n'play και δεν χρειάζεται να κάνεις install των δέκα λεπτών που σου τρώνε και όλο το δίσκο (το Nocturne, αν δεν κάνω λάθος, θέλει γύρω στο 1GB, χωρίς να υπολογίζουμε το χώρο για τη virtual memory). Στο PSX το μόνο που κάνεις είναι να βάζεις μέσα το CD, να πατάς το on και να αφήνεσαι στη μαγεία των αγαπημένων σου παιχνιδιών. Επίσης, για να παίξεις παιχνίδια αξιοπρεπώς στο PC, δίχως να σου σπάνε τα νεύρα από τα πολλά slowdowns και τα κολλήματα, θα πρέπει να έχεις ένα αρκετά βαρβάτο μηχάνημα και δεν ξέρω πολλούς PC users που έχουν όρεξη να αναβαθμίζουν κάθε μήνα το μηχάνημά τους προκειμένου να παίξουν τις τελευταίες κυκλοφορίες (π.χ. το UltimaIX που θέλει έναν Pentium 1,2GHz και μία Voodoo 8000 για να τρέξει ανεκτά - αλήθεια κ. Τσουρινάκη εσείς πώς μπορέσατε να το τρέξετε χωρίς κανένα πρόβλημα; Για πείτε και σε μας το μυστικό, γιατί δεν ευτυχήσαμε να το δούμε να τρέχει στον ταπεινό υπολογιστή μας)! Τέλος, όσον αφορά στο Bleem, δεν λέω, είναι καλός emulator, αλλά θέλει πολλή δουλειά ακόμα για να μπορέσει να αντικαταστήσει το πραγματικό PlayStation (μιλώ εκ πείρας).

Για το PlayStation 2 τώρα θα σας μεταφέρω κάτι που διάβασα σε πολιτική εφημερίδα: "Ενας Pentium III 800 με μια Geforce 256 δεύτερης γενιάς και με 256MB RAM θα ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ τις δυνατότητες ενός PlayStation2"! Δεν είναι τυχαίο που από τη δεύτερη μέρα της κυκλοφορίας του έφτασε τις 980.000 πωλήσεις! Και σαν να μην έφτανε αυτό, τετραπλασίασε τις πωλήσεις DVD! Και όλα αυτά έγιναν μόνο στην Ιαπωνία (άντε, και από τα μέρη μας).

Αυτά είχα να πω επί του θέματος. Και μη φανταστείτε ότι τα γράφω όλα αυτά επειδή δεν έχω γρήγορο PC (Celeron 333 o/v στα 500, 128MB RAM, Creative Annihilator Pro, SbLive! για να κάνουμε και το νουμεράκι μας!). Απλώς πιστεύω ότι μερικά πραγματάκια έπρεπε να μπουν στη θέση τους και να σταματήσουν μερικοί ειδήμονες (έτσι, κ. Αβραμίδη;) να λένε πόσο άχρηστο μηχάνημα είναι το PSX. Εξάλλου όλοι θα θέλαμε να υπήρχε ένα Gran Turismo για τον υπολογιστή μας, έτσι δεν είναι;

Θα ήθελα να γράψω και μερικά πραγματάκια για το θέμα της πειρατείας, αλλά φοβάμαι πως το γράμμα μου θα γίνει πολύ μεγάλο και κουραστικό (ωραίο το καρφάκι μου;). Θα γράψω μονάχα ένα. Προτιμάτε τα γνήσια, παιδιά! Δεν νομίζω ότι 10 χιλιάρικα είναι πάρα πολλά για ένα παιχνίδι που θα σε απασχολήσει για κάνα μήνα (εκτός και αν είσαι πωρωμένος και τα τελειώνεις μέσα σε μια νύχτα) σε σύγκριση με τα 20 που πρέπει να δώσεις για το αντίστοιχο στο PSX. Ασε που είναι και πιο αξιόπιστα.

Keep up the good work!

Ζώης (Death Angel)



Φίλε Ζώη,

Μια και σου αρέσουν τα καρφάκια και μισείς τις αναβαθμίσεις και τα κόλπα των εταιριών, να σου κάνουμε μια ερώτηση: Το PlayStation 3 πότε είπαμε ότι βγαίνει;

Ομολογώ, πάντως, πως η κομπίνα με τις κονσόλες είναι καλοστημένη. Φθηνό το μηχάνημα για να αγοράζει ο λαός, μετά όμως, αν θέλεις και παιχνίδια, πρέπει να ακουμπήσεις όλο το χαρτζιλίκι, αλλιώς μένεις να κοιτάζεις έκθαμβος το θαύμα της τεχνολογίας...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΜΕΤΑΝΟΗΤΟΣ... ΠΕΙΡΑΤΗΣ!

Αγαπητό "PC Master",
Καταρχήν, πρέπει να σου πω συγχαρητήρια για την τόσο πλούσια και τόσο καλή ύλη του περιοδικού σου, που σε αναδεικνύει κορυφαίο ανάμεσα στα τόσα άλλα ελληνικά περιοδικά που ασχολούνται με θέματα σχετικά με τους υπολογιστές. Παρ' όλα αυτά, δεν έχεις καταφέρει ακόμα να γίνεις τέλειο (τουλάχιστον κατά τη γνώμη μου), αφού ακόμα δεν έχεις δημοσιεύσει σε κάποιο από τα τεύχη σου σε ένα συνοδευτικό CD-ROM την πλήρη έκδοση του φοβερού και τόσο πωρωτικού παιχνιδιού Slave Zero (πολλά δεν ζητάω;).

Τώρα όμως θα ήθελα να μιλήσω λιγάκι για ένα φλέγον θέμα στο χώρο των computer games, την πειρατεία. Θέλοντας να ξεκαθαρίσω τη θέση μου, σας λέω ότι το 99,9% των παιχνιδιών μου είναι πειρατικά και ότι είμαι ένας αμετανόητος πειρατής. Και αυτό επειδή εδώ στην πόλη των Σερρών όπου μένω, οι τιμές των original παιχνιδιών είναι σχεδόν εξωφρενικές. Αυτό που λέει ο Loader στο τεύχος 110 σχετικά με ένα μαγαζί εδώ στην πόλη μας που πουλάει τα παιχνίδια 7.000 δρχ. ακριβότερα από το κανονικό είναι αλήθεια, το ξέρω κι εγώ το κατάστημα. Συμμερίζομαι απόλυτα την άποψη του φίλτατου Rex στο τεύχος 115: Εσείς εκεί οι συντάκτες του περιοδικού, εκτός του σταθερού σας μισθού, παίρνετε και δωρεάν games για παρουσίαση, οπότε εύκολα κατακρίνετε την πειρατεία. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο εύκολα και για έναν μαθητή Λυκείου (όπως τυχαίνει να είμαι κι εγώ) που πρέπει να περιμένει κάτι βδομάδες, κάνοντας οικονομίες από το χαρτζιλίκι του, για να αγοράσει ένα Tiberian Sun, που εδώ στις Σέρρες κάνει γύρω στις 20.000 δρχ. Για τις κόπιες που έχω στην κατοχή μου δεν αισθάνομαι περήφανος, αλλά ούτε και τύψεις, οπότε δεν τα γράφω αυτά ζητώντας εξιλέωση.

Και όσον αφορά στις μεγάλες εταιρίες στο χώρο των computer games, δεν πρόκειται να αγοράσω αυθεντικό κανένα από τα παιχνίδια τους όσο αυτές εξακολουθούν να αδιαφορούν για τους καταναλωτές και αντί να κατεβάσουν λίγο τις τιμές τους τις ανεβάζουν συνεχώς.

Τέλος, θα ήθελα να συγχαρώ τους συντάκτες σου για την πολύ καλή δουλειά που κάνουν (αν και ομολογουμένως χρειάζονται κάπου κάπου και λίγο μαστίγωμα). Αν συνεχίσουν έτσι, θα πρέπει σε λίγο καιρό, για να καλύψουν τις ανάγκες των εκατομμυρίων αναγνωστών του περιοδικού, να δουλεύουν πρωί, μεσημέρι, βράδυ.

Φιλικά,
Slave Zero

Φίλε μας,
Ομολογώ πως δεν σε καταλαβαίνω: Δηλαδή αν δεν παίρναμε δωρεάν παιχνίδια, θα έπρεπε να τα κλέβουμε; Φαγητό δεν μας δίνουν τζάμπα οι εταιρίες, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως πηγαίνουμε στα σούπερ μάρκετ και κλέβουμε κοτόπουλα ή σαλάμια! Κι αν π.χ. θέλουμε να αγοράσουμε ένα αυτοκίνητο, κάνουμε οικονομίες κι όταν μαζέψουμε τα λεφτά, πηγαίνουμε και το αγοράζουμε. Τα παιχνίδια δηλαδή τι είναι; Είδος πρώτης ανάγκης που δεν μπορούμε να ζήσουμε χωρίς αυτό και πρέπει να το κλέψουμε, αν δεν έχουμε την οικονομική δυνατότητα να το αποκτήσουμε εδώ και τώρα;



ΜΥΘΟΣ ΤΟ LINUX;

Αγαπητό "PC Master",
Είναι η δεύτερη φορά που γράφω και θα ήθελα επ' ευκαιρία να σας ευχαριστήσω για τη δημοσίευση του προηγούμενου γράμματος. Ας περάσω λοιπόν στο κυρίως θέμα:

Αρχικά, θα ήθελα να αναφερθώ λίγο στο Linux, το οποίο νομίζω πως έχει υπερτιμηθεί, τουλάχιστον στην παρούσα φάση. Ξέρω ότι θα σχολιαστώ πολύ έντονα, θα με χαρακτηρίσουν κολλητό του Βασιλάκη και πάει λέγοντας, αλλά εγώ οφείλω να πάρω μια ξεκάθαρη στάση απέναντι στα πράγματα. Λοιπόν, ξέρω ότι το Linux έχει πολλές προοπτικές και λαμπρό μέλλον και επίσης είμαι σίγουρος πως είναι ένα πολύ αξιόλογο λειτουργικό. Παρ' όλα αυτά υποψιάζομαι πως κάποιοι έχουν αγανακτήσει τόσο με τη Microsoft που έχουν αρχίσει να μη βλέπουν τα πράγματα αμερόληπτα.

Επικεντρώνομαι λοιπόν σε δύο σημεία. Πρώτον, το Linux είναι πράγματι δωρεάν, αλλά μόνο αν το κατεβάσεις από το Internet. Αν όμως πας να αγοράσεις μια διανομή με manual από την αγορά, η φθηνότερη διανομή είναι αυτή της Suse με μέσο κόστος 11.500 δρχ., ενώ πολλές διανομές φτάνουν τις 20.000! Ρωτώ, λοιπόν: Είναι αυτό δωρεάν λειτουργικό; Και μην ακούσω από κανέναν ότι αυτά τα χρήματα είναι ίσα ίσα για να καλύψουν το κόστος CD και manual,

γιατί τότε θα με πιάσουν τα γέλια. Γιατί αν το δεχτούμε αυτό, τότε το κόστος των Windows 98 φαίνεται απολύτως λογικό.

Από την άλλη, όλοι δικαιολογούν το Linux να έχει bug, αλλά δεν μπορούν να ανεχτούν το ίδιο και από τη Microsoft. Ολοι λένε πως είναι πολύ λογικό το Linux να μην υποστηρίζει, έστω για λίγο καιρό, μια π.χ. πασίγνωστη κάρτα γραφικών, αλλά απαιτούν από τα Windows να υποστηρίζουν και το πιο εξωτικό περιφερειακό. Και μη μου πείτε πως η Microsoft έχει πολλούς προγραμματιστές, γιατί η παγκόσμια κοινότητα προγραμματιστών του Linux είναι μεγαλύτερη από τον αριθμό όλων των προγραμματιστών που έχει προσλάβει ποτέ η Microsoft.

Και όσον αφορά στη φιλικότητα, δεν το συζητάμε. Το Linux είναι ακόμα σε βρεφική ηλικία. Δεν υποστηρίζει πολλές συσκευές, ενώ η χρήση του απαιτεί να αφιερώσεις πολύ χρόνο. Ο,τι πιθανόν κερδίζεις σε χρήμα με το Linux πρέπει πολλές φορές να το διαθέσεις σε χρόνο για την εκμάθησή του.

Τελειώνοντας, να διασαφηνίσω πως ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΚΑΤΑ του Linux. Το θεωρώ ένα πολύ αξιόλογο λειτουργικό, ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΩ πως είναι σε μικρή ηλικία, στο προσεχές μέλλον θα κάνει θαύματα και είναι αποδοτικό και προσαρμόσιμο. Απλώς πιστεύω πως όλα πρέπει να κρίνονται με ίσους όρους και όχι από αντίδραση και μόνο. Φυσικά, θα δώσουμε περισσότερη προσοχή στους πιο μικρούς και ελπιδοφόρους της βιομηχανίας των υπολογιστών, αλλά όχι και να κάνουμε τα στραβά μάτια όπου νομίζουμε...

Και τώρα κάποια άλλα πράγματα που με απασχολούν.

***Α)** Τώρα τελευταία οι εταιρίες έχουν χαλάσει πολύ όσον αφορά στις συσκευασίες των προϊόντων. Μερικές φορές πιάνω το κουτί κάποιων παιχνιδιών και το κουνάω να δω αν έχει τίποτα μέσα. Χάλια, χάλια τελείως!*

***Β)** Θα ήθελα επίσης να παρατηρήσω την υποκρισία ορισμένων που όλο κλαίγονται ότι οι εταιρίες τους αναγκάζουν να κάνουν άχρηστες και συχνές αναβαθμίσεις και τέτοια. Για σιγά, ρε παιδιά, ποιος σας αναγκάζει να κάνετε κάτι τέτοιο; Είναι σαν να μου λετε πως είμαι αναγκασμένος να αγοράσω το τελευταίο blue-jean της μόδας ή τον τελευταίο δίσκο του Σφακιανάκη τη μέρα που βγαίνει. Δεν σας αναγκάζει κανείς! Ο σωστός χρήστης υπολογιστή, αλλά γενικά ο σωστός καταναλωτής, σταθμίζει τις ανάγκες του και προχωράει. Δηλαδή πρέπει να έχεις την τελευταία κάρτα γραφικών των εκατό χιλιάδων για να κάνεις τη δουλειά σου; Και τη θες μόλις βγαίνει; Τότε πλήρωσέ την, μεγάλε, και μη γκρινιάζεις ότι σε αναγκάζουν συνέχεια σε αναβαθμίσεις. Οι εταιρίες σ' αυτό στηρίζονται, ότι δηλαδή θες το καλύτερο και το ακριβότερο για να πουλήσεις μαγκιά!*

Δηλαδή, ρε παιδιά, δεν μπορείτε να καταλάβετε πως η GeForce σε 3 μήνες θα έχει 50.000 δρχ.; Πρέπει να την αγοράσετε τώρα που πρωτοβγήκε; Μην είστε θύματα.

Αυτά από μένα για την ώρα. Είναι και άλλα πολλά που με απασχολούν, αλλά αν τα γράψω θα θέλω ένα "PC Master" μόνος μου. Αντε, εύχομαι σε όλους τους αναγνώστες να είναι καλά και να προσπαθούμε όλοι να έχουμε όσο το δυνατόν κριτική σκέψη απέναντι σε όλα!

By the way, επειδή πολλοί με ρώτησαν, είμαι μόνο 20 χρόνων.

Νικόλαος Βασδέκης

▼ Φίλε Νίκο,

Καταρχήν, το Linux ΕΙΝΑΙ δωρεάν λειτουργικό. Αν κάποιοι το βάζουν σε... πολυτελή συσκευασία και το πουλάνε, αυτό δεν σημαίνει πως δεν μπορείς να το βρεις και τζάμπα. Αλλωστε και στο παρελθόν έχουμε δώσει δωρεάν διανομές του Linux κι εμείς, μέσα από τα CD-ROMs του περιοδικού, χωρίς να χρεώσουμε τίποτα εξτρά. Αυτός είναι και ο λόγος που δεν φωνάζει κανείς για τα μειονεκτήματα του Linux, ενώ αντίθετα υπάρχουν παράπονα για τα Windows: Τα τελευταία για να τα αγοράσεις πρέπει να

τα πληρώσεις, οπότε φυσικό είναι να έχεις και απαιτήσεις, έτσι δεν είναι; Οσο για αυτούς που ονομάζεις υποκριτές και αναρωτιέσαι γιατί άραγε θα πρέπει να αγοράσουν την τάδε κάρτα και να τα σκάσουν, ο λόγος είναι απλός: Επειδή αύριο θα βγει ένα παιχνίδι που θα το θέλουν, αλλά δεν θα υποστηρίζεται από την παλιά κάρτα τους, όπως μεθαύριο θα βγει ένα άλλο που θα απαιτεί περισσότερη μνήμη απ' ό,τι έχουν κ.ο.κ. Ετσι, οι εταιρίες δημιουργούν κυρίως στους gamers, οι οποίοι πλήττονται περισσότερο απ' όλους εξαιτίας αυτής της πραγματικότητας, ένα εκβιαστικό δίλημμα: 'Η θα αναβαθμιστείτε ή δεν θα παίξετε καινούρια games! Και, δυστυχώς, η απάντηση που δίνουν οι περισσότεροι σε αυτό το δίλημμα είναι πως "αφού μπήκαμε στο χορό, θα χορέψουμε". Και κάποιοι τρίβουν ικανοποιημένοι τα χέρια τους...

ΕΝΑΣ ΠΡΩΗΝ... ΔΙΔΑΚΤΟΡΑΣ!

Βρίσκω το κουράγιο να σας γράψω, μια και μου απέσυραν πλέον τον τίτλο του διδάκτορα (άκου πράγματα!) και πλέω σε πελάγη δυστυχίας. Ενα σαφές δείγμα αχαριστίας, λοιπόν....

Οταν λοιπόν πριν από λίγο καιρό (στις ένδοξες ετούτες μέρες) αρχισυντάκτης ήταν ακόμα ο Γ. Πατρίκος, όλοι κάναν ουρές για να τον φάνε. Ε, κι επειδή, άνθρωπος (;) είναι κι αυτός, έπρεπε να ξεσπάσει κάπου, στους "υπεραγαπητούς" συντάκτες του.

Και γίνεται αρχισυντάκτης ο Ε. Κράτσας (εσείς δηλαδή, αγαπητέ κύριε).

Με χαρά, λοιπόν, γίνεται το απαραίτητο "πάρτι", και ο ένδοξος Γ. Π. παραδίδει το σκήπτρο της εξουσίας (το μαστίγιο με τις εννέα ουρές δηλαδή) στον νέο υπεύθυνο, ο οποίος για να το δοκιμάσει υπόσχεται "αξέχαστες" στιγμές στους (ξανά) αγαπητούς του συντάκτες μετά το τέλος της γιορτής.

Και όμως... όλοι ξέχασαν τον ηρωικό Πατρίκο...

ΑΛΛΑ ο μύθος θα ξαναζήσει! Η αλήθεια θα αποκαλυφθεί!

Ξέρουμε τα πάντα για το νέο on-line RPG PC MASTER 1: The Catacombs of Pain, όπου οι δύσμοιροι συντάκτες θα προσπαθούν να γλιτώσουν από το διευθυντή Σύνταξης (προτείνω να αρχίσετε από τώρα τη δημιουργία σχετικής στήλης και να καταργήσετε την T4C).

Και αφήστε τα αυτά, γιατί ξέρω πως λάβατε e-mail για τον Καφούρο από την Blizzard, ώστε να "ποζάρει" για τη δημιουργία τού sprite του Diablo! Και πολλά άλλα που δεν έχω αρκετό bandwidth για να τα γράψω...

Τέλος, μια σοβαρή ερώτηση: Καθώς είμαι κάτοικος Θεσσαλονίκης, θα σας πρότεινα -αν γίνεται- το GrandPrix να λάβει μέρος ταυτόχρονα στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη. Βεβαίως, τα δύο κέντρα θα συνδεθούν μεταξύ τους μέσω (Π)ΟΤΕ ή leased line. Οπως καταλαβαίνετε, είναι πραγματικά κρίμα να χάνουμε ένα τόσο μεγάλο γεγονός (και μάλιστα δύο φορές!).

Παρακαλώ, απαντήστε μου σε αυτήν την ερώτηση!

(Πρελούδιον: Ο άνθρωπος είναι μονοκόμματος και στενοκέφαλος, οπότε τον αγνοούμε...) (ξέρετε εσείς...)

Δημήτρης Καβακόπουλος
(a.k.a. Μητσάρας)

▼ Φίλε Δημήτρη,
Το Grand Prix δυστυχώς θα γίνει μόνο στην Αθήνα. Σχετικά με το νέο μας on-line RPG, συναντάμε προς το παρόν κάποιες δυσκολίες στο animation των εννιά ουρών του μαστιγίου (ο συγχρονισμός όπως καταλαβαίνεις πρέπει να είναι τέλειος), γι' αυτό και κωλυσιεργούμε λιγάκι. Οσο για το e-mail, βεβαίως και το έλαβα από την Blizzard, όμως ο Καφούρος τελικά αρνήθηκε καθώς δεν έγινε δεκτή η απαίτησή του να φοράει τη φανέλα του Ολυμπιακού κατά τη διάρκεια της φωτογράφησης... PC

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Το HALL OF FAME θα βρίσκεται κοντά σας τους μήνες Ιανουάριο, Απρίλιο, Ιούλιο και Οκτώβριο.

Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου

ADVENTURE

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

ZORK GRAND INQUISITOR



Το πρώτο μέρος μίας νέας τριλογίας της Activision βασισμένης στα θρυλικά Zorks δικαίωσε το θρύλο τους όντας ένα καταπληκτικό adventure. Τα εξαιρετικά -σουρεαλιστικά σε αρκετές τοποθεσίες- γραφικά σε συνδυασμό με το Z-Vision σύστημα χειρισμού που παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis και επέτρεπε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών βύθιζαν τον παίκτη σε έναν κόσμο γεμάτο χιούμορ, πλούσια δράση και πρωτότυπους γρίφους.

Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

TEX MURPHY - OVERSEER

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι, γνήσια συνέχεια του Pandora Directive, το οποίο για ακόμη μία φορά θέλει τον δαιμόνιο και γοητευτικό ντετέκτιβ να σώζει τον κόσμο. Τα γραφικά είναι απλώς καταπληκτικά, το σενάριο από τα πλέον ανατρεπτικά που έχουν παρουσιαστεί, ενώ το παιχνίδι ήταν το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε και σε DVD- ROM.

Παρουσίαση: Απρ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

KING'S QUEST VIII

Η νέα δημιουργία της Roberta Williams έμελλε να ταράξει τα ήρεμα νερά της gaming community, καθώς κατόρθωσε να συνδυάσει στοιχεία 3D action game και adventure. Αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθεί ένας νέος τύπος adventure που έθεσε νέα standards στο χώρο. Το KQ VIII αποτελεί άξιο απόγονο των KQ Series και οποιοσδήποτε adventurer σέβεται τον εαυτό του πρέπει να το διαθέτει στη συλλογή του.

Παρουσίαση: Ιαν. '99 **Βαθμολογία:** 96%

QUEST FOR GLORY 5

Συνεχίζοντας την παράδοση των QFG Series, η Sierra εξέπληξε ευχάριστα τους fans της σειράς κυκλοφορώντας το τελευταίο, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της, QFG adventure. Πρόκειται για ένα game που δικαιολογεί απόλυτα τη ρήση: "Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι". Το QFG 5 περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καθαρόαιμου Quest For Glory, όπως μάχες, συνωμοσίες, δύσκολα puzzles αλλά και επικό σενάριο. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για όλους τους φίλους των adventure games και όχι μόνο!

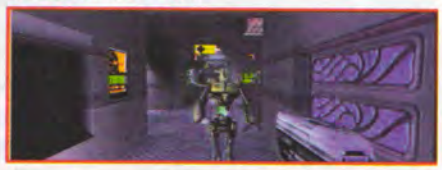
Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

DISKWORLD NOIR

Το αναρχικό χιούμορ του Terry Pratchet έκανε πάλι το θαύμα του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας επαναφέρει στην εποχή όπου ένα καλό adventure βασιζόταν στο επιτυχημένο σενάριό του. Χωρίς να υπολείπεται ιδιαίτερα στα γραφικά (βέβαια, τονίζουν με τον καλύτερο τρόπο το κωμικό της κατάστασης) και με ένα αξιοζήλευτο soundtrack να περιβάλλει μοναδικά την ατμόσφαιρα, το Diskworld Noir απεικονίζει με τον καλύτερο τρόπο τον ξακουστό δισκόκοσμο και το εξωφρενικό δημιούργημα του πολυαγαπημένου συγγραφέα.

Παρουσίαση: Σεπτ. '99 **Βαθμολογία:** 96%

SYSTEM SHOCK 2



Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του φανταστικού System Shock όχι μόνο δεν απογοήτευσε τους gamers, αλλά κατάφερε να επισκιάσει την επιτυχία του πρώτου μέρους, φτάνοντας να ανακηρυχθεί από πολλά έντυπα ως το κορυφαίο adventure/RPG του 1999 κι ένα από τα καλύτερα όλων των εποχών. Φανταστικό σενάριο, εκπληκτικά τρομακτικό περιβάλλον και μουσική τόσο υποβλητική, ώστε το παιχνίδι έπρεπε να παίζεται με όλα τα φώτα αναμμένα για να αποφευχθούν τα καρδιακά επεισόδια. Ενας μοναδικός τίτλος.

Παρουσίαση: Οκτ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

STRATEGY

X-COM 3: APOCALYPSE

Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτε-

ρες παραγωγές στο χώρο των strategy games.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

MYTH: THE FALLEN LORDS

Το Myth ήρθε σε μία εποχή όπου τα strategy games παρουσίαζαν μία καμπή όσον αφορά στο στήσιμό τους. Η μετα-Red Alert εποχή άφηνε μικρά περιθώρια για πειραματισμούς, ώσπου το Myth πήρε την καθαρή στρατηγική δράση και την έκλεισε σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον από αυτά που μόνο οι φανατικοί των άλλων παιχνιδιών μπορούσαν να απολαύσουν. Η κατακόρυφη αύξηση σε απαιτήσεις συνδυαζόταν με κατακόρυφη αύξηση της αισθητικής απόλαυσης.
Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

BROOD WAR

Το πολυαναμενόμενο expansion του Starcraft προκάλεσε πανικό στην κοινότητα των real time strategy gamers. Ο λόγος είναι πολύ απλός: Το Brood War αποτελεί μακράν το καλύτερο expansion που έχει κυκλοφορήσει για RTS game καθώς εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του προκατόχου του, ενώ στην ουσία αναβαθμίζει το παιχνίδι με νέες μονάδες και features στο interface. Δεν είναι τυχαίο που ακόμα και σήμερα το εν λόγω expansion χαρακτηρίζεται, μαζί με το Starcraft, ως το κορυφαίο strategy game όλων των εποχών!
Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 94%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή - Steel Panthers

Καιρός να αναφερθούμε και σε ένα military game. Ποια άλλη πλην της SSI θα μπορούσε να κατασκευάσει έναν πραγματικό Serial Killer σε αυτό το είδος; Το όνομα αυτού "Steel Panthers". Πρόκειται για ένα turn based strategy, με πρωταγωνιστή τα άρματα, το οποίο έχει αποκτήσει χιλιάδες οπαδούς σε όλο το κόσμο, ενώ το Internet είναι γεμάτο με sites στα οποία κυκλοφορούν πρόσθετα σενάρια και για τους τρεις τίτλους της σειράς, διατηρώντας την ακόμη ζωντανή επτά ολόκληρα χρόνια μετά την παρουσίαση του πρώτου μέρους.

Steel Panthers

Η SSI έχει πολλά χρόνια πείρα στο είδος των military strategies. Το πρώτο μέρος Steel Panthers της ομώνυμης σειράς αναπαριστά τις σπουδαιότερες πολεμικές επιχειρήσεις του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, στις οποίες κύριο λόγο είχαν τα άρματα. Ο παίκτης ανα-



λάμβανε τη διοίκηση μονάδων μεγέθους τάγματος με σκοπό, είτε να φέρει σε πέρας με επιτυχία μια πραγματική μάχη είτε να αντιστρέψει την ιστορική πραγματικότητα, αφού τα σενάρια βασίζονταν σε ιστορικά ντοκουμέντα. Η πιστότητα των μονάδων, με το πλήθος των παραμέτρων που τις καθόριζαν, μάγεψε τους λάτρεις των strategies και παρ' ότι βασιζόταν στο αργό σύστημα των turn based παιχνιδιών του είδους, με τα κλασικά εξάγωνα, η επιτυχία του ήταν απρόσμενη. Επιπλέον, η δυνατότητα που δινόταν στον παίκτη να κατασκευάσει τα δικά του σενάρια, τόνωσε πολύ την αντοχή του Steel Panthers.

Steel Panthers II: Modern Battles

Η δεύτερη συνέχεια της σειράς γνώρισε ακόμη μεγαλύτερη επιτυχία από την πρώτη (αρκεί να αναφέρω ότι κυκλοφορούν συνεχώς ανανεωμένα σενάρια για το SPII). Με δεδομένη την απήχηση του πρώτου μέρους στους gamers, η SSI ακολούθησε τη σίγουρη οδό των πολύ περιορισμένων αλλαγών στο σύστημα του παιχνιδιού και παρά του ότι, ακόμη και για το 1996 που κυκλοφόρη-



σε ο τίτλος, από οπτικής απόψεως θα μπορούσε να θεωρηθεί ξεπερασμένος, όχι μόνο κατάφερε να σταθεί στους κύκλους των φανατικών φίλων της σειράς, αλλά διεύρυνε ακόμη περισσότερο το κοινό του παιχνιδιού. Στο Steel Panthers II μεταφερόμαστε στη μοντέρνα εποχή, από το 1950 έως το 1999, με πολυάριθμα πραγματικά ή φανταστικά σενάρια και campaigns πολέμων όπως αυτός της Κορέας, του Βιετνάμ, ο Αραβοϊσραηλινός, ακόμη και η γνωστή Καταιγίδα της Ερήμου εναντίον του Ιράκ το 1991. Ο τίτλος περιείχε το πραγματικό στρατιωτικό υλικό μεγάλου αριθμού χωρών, συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας.



Steel Panthers III: Brigade Command 1939-1999

Η τρίτη συνέχεια -δυστυχώς- δεν απόλαυσε την ίδια επιτυχία με τους δύο πρώτους τίτλους. Κάτι αναμενόμενο, για τον απλούστατο λόγο ότι το 1997 τα απλά VGA γραφικά του, η εμμονή στο σύστημα των γύρων και το χωρισμένο σε εξάγωνα πεδίο μάχης το κατέστησαν παρωχημένο, χωρίς μάλιστα να έχει να επιδείξει κάτι ιδιαίτερο συγκριτικά με τα SPI και SPII. Δύο ήταν τα καινούρια στοιχεία που προστέθηκαν στο 3ο sequel της σειράς. Καταρχήν, συμπεριλαμβανόταν σε ένα παιχνίδι όλη η χρονική περίοδος από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο έως σήμερα. Το δεύτερο στοιχείο ήταν ότι πλέον τα units που είχε ο παίκτης υπό τη διοίκησή του δεν ήταν μονάδες, αλλά ομάδες όπλων, μεγαλώνοντας τον όγκο του στρατού που είχε στη διάθεσή του μέχρι και το επίπεδο της ταξιαρχίας. Δυστυχώς, τα προαναφερόμενα δεν κατάφεραν να προσφέρουν κάποιον ουσιαστικό νεωτερισμό, με αποτέλεσμα η κυκλοφορία του να παραμείνει περιορισμένη. Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι το Steel Panthers III ήταν ένα μέτριο παιχνίδι. Αντιθέτως, πρόκειται για έναν τίτλο με εξαιρετική ακρίβεια και αξεπέραστη στρατηγική πιστότητα. Απλώς οι δύο προηγούμενοι της σειράς είχαν ήδη καθιερωθεί και οι αγοραστές αρκέστηκαν σε αυτούς.

The Hall Of Fame

ALPHA CENTAURI

O Sid Meier για άλλη μία φορά μάς εκπλήσσει ευχάριστα με το νέο του turned based strategy, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια του θρυλικού Civilization II. Στο νέο αυτό game καλείστε να οδηγήσετε τη φατρία σας (faction) στο δρόμο της δημιουργίας και της ευημερίας, ανακαλύπτοντας καινούριες τεχνολογίες και επεκτείνοντας την κυριαρχία σας σε έναν νέο, αφιλόξενο πλανήτη. Στη διάθεσή σας, φυσικά, υπάρχουν όλα τα "καλούδια" που σας προσφέρει ο σύγχρονος τεχνοκρατικός πολιτισμός. Θα τα καταφέρετε;

Παρουσίαση: Απρ. '99 **Βαθμολογία:** 93%

AGE OF EMPIRES 2

Ηδη από τον πρώτο τίτλο της σειράς η Microsoft είχε δώσει δείγματα γραφής. Σε ένα δύσκολο είδος, όπως αυτό των real time strategies, το Age of Empires 2 βγαίνει αδιαμφισβήτητος νικητής. Ενα από τα αρτιότερα RTS όλων των εποχών και σαφώς ο καλύτερος τίτλος της Microsoft, το AoE 2 που κινείται χρονικά στο μεσαίωνα, αποδίδει την ιστορία όλων των μεγαλύτερων πολιτισμών της Ευρώπης και της Ασίας της εποχής εκείνης. Με τα καταπληκτικά γραφικά του και τα σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας πολύ "σφιχτοδεμένα" σενάριά του, θα κρατηθεί στην κορυφή για πολύ καιρό ακόμη.

Παρουσίαση: Νοέμ. '99 **Βαθμολογία:** 95%

ACTION

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

SIN

Ενα ακόμα Doom-clone, με τη διαφορά ότι χρησιμοποιεί την καταπληκτική -και ταχύτατη- graphics engine του Quake 2. Αν προσθέσετε την έντονη αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, τις έξυπνες πίστες και ορισμένα από τα καλύτερα τρισδιάστατα εφέ, θα καταλάβετε γιατί ξεχώρισε από το σωρό.

Παρουσίαση: Οκτ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

TOMB RAIDER 3

Η Lara Croft χτυπά για τρίτη συνεχόμενη φορά (τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές αναμένεται να έχει χτυπήσει και τέταρτη!) στο νέο αυτό sequel της πασίγνωστης πλέον σειράς των Tomb Raider. Το καινούριο αυτό sequel, εκτός φυσικά από τη Lara, περιέχει νέα αναβαθμισμένη μηχανή γραφικών καθώς και εκπληκτικά backgrounds, σχεδιασμένα μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια. Πρόκειται δίχως αμφιβολία για ένα παιχνίδι-σταθμό στο χώρο των 3D arcades. Αν ανήκετε στους φανατικούς του είδους, κρίνεστε επιεικώς απαράδεκτοι αν δεν το έχετε ήδη στη συλλογή σας. Lara ζεις, εσύ μας οδηγείς ;))))

Παρουσίαση: Ιαν. '99 **Βαθμολογία:** 95%

RESIDENT EVIL 2

Το Resident Evil 2 αποτελεί σίγουρα ένα από τα αρτιότερα horror 3D arcades που κυκλοφορούν. Τούτο δεν οφείλεται μόνο στο "σκοτεινό" του σεναρίου και την υποβλητική ατμόσφαιρά του αλλά και στην τεχνολογική υποδομή του, η οποία εκτινάσσει το gameplay στα ύψη. Δεν χρειάζεται να αναφέρω ότι αν αρέσκεστε στα horror movies, το Resident Evil θα πρέπει να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του... εαυτού σας. Προσοχή, όμως, αν δεν διαθέτετε γερά νεύρα, δεν θα σας συνιστούσα να παίξετε το παιχνίδι βραδινή ώρα, καθώς η καρδιακή προσβολή καραδοκεί!

Παρουσίαση: Απρ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

TOMB RAIDER 4



Από ό,τι φαίνεται, αυτό το κορίτσι δεν θα μας αφήσει σε ησυχία (ευτυχώς). Ενώ με κάθε sequel που βγαίνει θεωρούμε ότι η ιστορία της Lara Croft φτάνει σε ένα τέλος, η Core Design μας αιφνιδιάζει κάθε φορά. Στο νέο sequel προστέθηκαν και οι περιπέτειες της μικρής Lara, ενώ το σενάριο πλέον έχει φτάσει σε υψηλό βαθμό ωριμότητας. Τα γραφικά και ο ήχος εξελίσσονται συνέχεια προς το καλύτερο και αν κρίνουμε από τα μηνύματα που μας στέλνετε, το άστρο της Lara Croft θα λάμπει για πολύ καιρό ακόμη.

Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 90%

SIMULATION

TEAM APACHE

Ενας από τους καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτέρου που έχει εμφανιστεί σε αυτή τη διαρκώς αναπτυσσόμενη κατηγορία. Αντίθετα με άλλους, θα σας βάλει αμέσως στο πεδίο της μάχης σε ένα όχημα που συμπεριφέρεται ρεαλιστικά και, το κυριότερο, πλαισιώνεται από καταπληκτικά γραφικά.

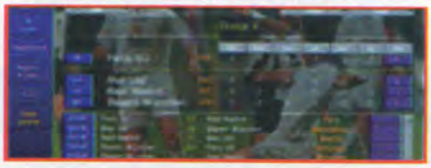
Παρουσίαση: Σεπτ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

FALCON 4.0

Αν το όνειρό σας πάντα ήταν να γίνετε πιλότος αλλά η σκληρή μοίρα σάς επιφύλαξε διαφορετική τύχη, το Falcon 4.0 σας προσφέρει την ευκαιρία της ζωής σας. Πιλοτάρετε ένα μαχητικό από τη μεγάλη γκάμα αεροσκαφών που θα βρείτε στο παιχνίδι και νιώστε όλες τις συγκινήσεις ενός αληθινού... top ace πιλότου. Πέρα από την πλάκα, βέβαια, το Falcon μέχρι σήμερα αποτελεί έναν από τους ρεαλιστικότερους εξομοιωτές στο χώρο των flight simulators. Χρειάζεται όμως προσοχή στο γεγονός ότι ο χειρισμός ενός αεροσκάφους είναι πολύ διαφορετικός και πιο δύσκολος απ' ό,τι δείχνει στην αρχή. Σας ευχόμαστε ολόψυχα καλές καταρρίψεις!

Παρουσίαση: Μάρτ. '99 **Βαθμολογία:** 90%

CHAMPIONSHIP MANAGER 3



Είναι κοινώς αποδεκτό ότι οι εξομοιωτές manager ποδοσφαίρου μέχρι σήμερα κυμαίνονταν μάλλον σε μέτρια επίπεδα (πλην ελαχίστων εξαιρέσεων), κυρίως διότι είναι αρκετά δύσκολο να εξομοιωθούν όλες οι δυνατές επιλογές ενός πραγματικού football manager. Με τον ερχομό όμως του CM3 τα πάντα άλλαξαν προς το καλύτερο. Αναλάβετε την αγαπημένη σας ομάδα και οδηγήστε τη στη δόξα μέσα από ένα πλήρες ανανεωμένο interface, που σας επιτρέπει να αναδείξετε το ποδοσφαιρικό σας δαιμόνιο, προσφέροντάς σας παράλληλα τη μεγαλύτερη δυνατή αίσθηση ρεαλισμού. Πού ξέρετε; Μπορεί σε λίγο καιρό να σας γίνει επίσημη πρόταση για συνεργασία με κάποια από τις κορυφαίες ομάδες της χώρας μας ;)

Παρουσίαση: Μάρτ. '99 **Βαθμολογία:** 94%

USAF

Κάθε φορά που η Jane's παρουσιάζει καινούριο τίτλο, έχει στο τσεπάκι την επιτυχία. Ποιος άλλωστε θα αρνηθεί ότι τα προϊόντα της δεν αποτελούν ό,τι πιο ρεαλιστικό στο χώρο των simulation games. Ετσι και με το USAF, η Jane's χτύπησε για ακόμη μία φορά το στόχο στο κέντρο. Το καταπληκτικό μοντέλο πτήσης, μαζί με τα ουκ ολίγα μοντέλα αεροπλάνων προς πτήση που προσφέρει (τους σπουδαιότερους τύπους της αμερικανικής Πολεμικής Αεροπορίας των 30 τελευταίων ετών), όπως και το πλήθος των διαφορετικών αποστολών (από αναχαιτίσεις, μέχρι υποστήριξη επίγειων δυνάμεων), κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για πολύ πολύ καιρό.

Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 92%

NBA LIVE 2000

Η Electronic Arts με τη σειρά NBA Live έχει απορροφήσει το μεγαλύτερο κομμάτι των fans του μπάσκετ και όχι άδικα. Κάθε φορά που βγαίνει ένας νέος τίτλος της σειράς, θέτει καινούρια standards για τους ανταγωνιστές, χωρίς κανένας μέχρι σήμερα να έχει καταφέρει να τα ξεπεράσει. Το NBA Live 2000 ανεβάζει ακόμη πιο ψηλά τον πήχυ με τις νέες κινήσεις, τα βελτιωμένα γραφικά, το ρεαλισμό του, το πλήθος των παικτών και των ομάδων (από το 1950 μέχρι σήμερα) και βέβαια τα ακόμη περισσότερα game modes που διαθέτει.

Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 92%

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στην τελευταία σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

SOFTWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για PC. Δεκτές και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεχαγιάς Παύλος
Τηλέφωνο: (0343) 32120

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Amerzone προς 6.000 δρχ., Red Shift 3 προς 3.000 δρχ., Nagel Devoid προς 3.000 δρχ., Need for Speed προς 2.000 δρχ., Tiberian Sun προς 4.000 δρχ., Age of Empires 1 & 2 προς 5.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμαΐδης Θωμάς
Τηλέφωνο: (0381) 24960
E-mail: t_thomaidis@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 17 παιχνίδια για PC, όλα original, στα κουτιά τους, με τα manuals τους. Πακέτο όλα μαζί προς 50.000 δρχ. και δώρο 4 παιχνίδια δράσης και 1 net mouse. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαχαίρας Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 9952285

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CD games, προγράμματα, από μεγάλη συλλογή, σε πολύ καλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χριστόπουλος Χρήστος
Τηλέφωνο: 0944-128574

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SDRAM 128 & 64MB, στα 100MHz, προς 40.000 και 20.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αγγελάκης Ευάγγελος
Τηλέφωνο: 0977-218733

ΠΩΛΕΙΤΑΙ οθόνη Eizo F56 Flexscan 17" με δυνατότητα αναλύσεων 1.024x768/120Hz, 1.280x1.024/75Hz, με πολλές ψηφιακές λειτουργίες, σε άριστη κατάσταση. Τιμή 140.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δώρα
Τηλέφωνο: 0932-030341
E-mail: dora@compupress.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CPU Pentium II MMX 266MHz ή ανταλλάσσεται με σκληρό δίσκο και χρήματα. Τιμή 45.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρκάλης Παντελής
Τηλέφωνο: 9651339
E-mail: p_arkalis@hotmail.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος (μαζί με το καλώδιο σύνδεσης) για A1200 σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977-826502

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ προγραμματιστές - τεχνικοί, άριστοι γνώστες Η/Υ και επαγγελματικών εφαρμογών (Office κ.λπ.), από Ο.Ε. πληροφορικής για μερική απασχόληση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: κ. Γιακουμής
Τηλέφωνα: 8042049, 0945-892974
E-mail: vlights@yahoo.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ συνεργασία για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού adventure στον τομέα των γραφικών. Κατά προτίμηση εντός Αθηνών. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μοσχόπουλος Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 8950103
E-mail: pandesia@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 47 demos παιχνιδιών από τα περιοδικά "CD Show" και "PC Master". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πλιάτσος Γεώργιος
Τηλέφωνο: (0461) 87575

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation πλήρως εξοπλισμένο και επιπλέον 13 CDs στην τιμή των 90.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Ευστάθιος
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ όλες οι ROMs του Neo-Geo, σε 2 CD-ROMs, στην τιμή των 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανωλόπουλος Αντώνιος
Τηλέφωνα: 9705042, 9898696
E-mail: bible_gr@hotmail.com

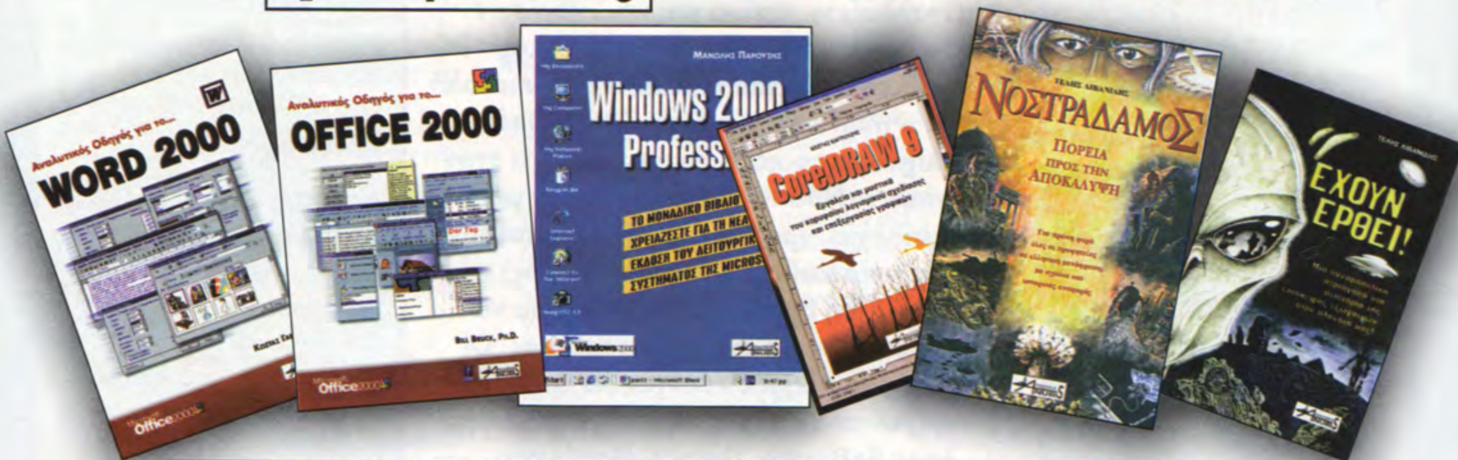
ΠΩΛΕΙΤΑΙ Game Boy, μαζί με 4 κασέτες σε τιμή ευκαιρίας (12.000 δρχ.). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σιδηρόπουλος Νίκος
Τηλέφωνο: (031) 915551

ΠΩΛΕΙΤΑΙ τιμόνι McLaren Dual Rumble Wheel, σε άριστη κατάσταση, στην τιμή των 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λαμπόβας Νίκος
Τηλέφωνο: 2814973

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για PC, PlayStation, 3DO και Amiga. Μεγάλη συλλογή από παλαιούς και καινούριους τίτλους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανωλόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 531296

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ			
Διαδίκτυο			
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Λειτουργικά Συστήματα			
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Εφαρμογές

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
EB-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
EB-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
EB-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
EB-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
EB-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-298	AutoCAD 2000	448	
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-300	3D Studio MAX 3	416	
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
EB-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300

Προγραμματισμός

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

Γενικά

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

F A N T A S Y

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
EB-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
EB-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
EB-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
EB-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
EB-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
EB-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
EB-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900

S O F T W A R E

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr



10 POSTERS
STAR WARS
YOUNG JEDI



20 DEMO DECKS
STAR WARS
YOUNG JEDI

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ FANTASY SHOP

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Σας έχουν σπάσει τα νεύρα τα Windows; Σας έρχεται να σπάσετε την οθόνη κάθε φορά που κρεμάει το σύστημα; Τέρμα πια τα βάσανα! Η Master-Μάρκετινγκ σας προσφέρει σε μοναδική τιμή το εξάρτημα που θα σας λύσει τα χέρια. Με μία απλή κίνηση, CTRL+ALT+DEL. Επαναλαμβάνουμε: Με μία απλή κίνηση! Τηλεφωνήστε τώρα! Μόνο 999.999 δρχ.!

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

L	A	G	U	N	A	G	A	B	R	A	E	Q	K	N	I	G
E	A	S	D	F	G	H	J	K	L	I	S	R	E	Y	O	G
D	Z	E	L	L	W	E	R	T	Y	I	U	I	U	U	P	T
E	W	D	F	Y	U	I	O	P	T	Y	H	D	L	I	O	R
N	E	E	A	S	C	V	B	S	V	C	X	D	T	O	U	E
S	R	A	U	C	Q	V	I	N	I	U	H	Y	I	P	K	F
A	T	B	S	X	C	U	N	M	K	Y	U	Y	M	I	I	U
V	Y	N	T	S	Q	G	A	A	S	E	I	F	E	R	A	N
I	U	M	W	E	R	T	G	L	F	D	S	A	C	I	N	G
O	I	H	Z	X	C	V	B	N	L	M	Q	W	I	N	P	U
L	N	Y	A	S	D	F	G	H	J	K	L	M	A	O	E	A
A	I	U	Q	W	E	R	T	Y	U	L	X	O	W	A	R	D
Q	D	I	E	D	F	G	H	J	K	L	U	U	D	S	Y	F
W	A	T	D	S	E	L	P	H	I	E	N	M	D	K	U	A
S	F	P	F	G	H	J	K	L	R	E	R	T	F	I	H	S
K	A	F	O	U	R	O	S	T	V	V	B	N	C	R	J	T
E	L	L	O	N	E	R	T	C	I	D	U	I	V	O	K	I
A	K	U	S	R	E	E	R	T	N	D	F	G	B	S	L	S
P	A	N	A	T	H	A	M	U	E	S	E	A	G	A	P	O

1) LAGUNA
2) SQUALL
3) QUISTIS
4) SELPHIE
5) IRVINE
6) EDEA
7) ULTIMECIA
8) SEIFER
9) RINOA
10) ZELL
11) CID
12) XU
13) NIDA
14) ELLONE
15) WARD
16) KIROS

Θέμα μας σε αυτό το τεύχος χαρακτήρες (playable ή μη) που εμφανίζονται στο Final Fantasy 8.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Θα πρέπει να σχηματιστεί το όνομα μιας γνωστής εταιρίας παιχνιδιών για PC.

1	2	3	4	5	6	7	8	9

1 Πασίγνωστο "ισπανόφωνο" adventure της LucasArts.
- E. Grim Reaper
- U. Griniaris
- I. Grim Fandango

2 Τι σημαίνει η λέξη Microsoft;
- N. Μικρό και μαλακό, και είναι ονομασία για την εταιρία που ίδρυσε ο Bill Gates.
- G. Most Intelligent Customers Realize Our Software Only Fools Teenagers
- F. Βρε, δεν μας παρατάς εσύ και η Microsoft...

3 Πώς ονομάζεται η στήλη που διαβάζετε;
- T. Master Of Puzzles
- P. How To
- W. Θέλετε Να Γίνετε Εκατομμυριούχος;

4 Το ψευδώνυμο του συντάκτη Βασίλη Τουλιά.
- E. Pioneer
- Q. Hitachi
- U. Panasonic

5 Τι ομάδα είναι ο Ηλίας "Eddie" Καφούρος;
- P. Παναθηναϊκάρα! Βάζελος μέχρι το κόκκαλο!
- R. Ολυμπιακός (πφφ...)
- T. ΑΕΚ. Ο πελάτης έχει πάντα δίκιο...

6 Τι αριθμό τεύχους είχε το "PC Master" Σεπτεμβρίου 1998;
- P. Ηταν το τεύχος 98.
- I. Ελα μωρέ, εύκολο. Το τεύχος 145 ήταν.
- C. Δεν ξέρω, δεν απαντώ.

7 Είναι τίτλος πρόσφατης ταινίας Star Trek αλλά και add-on του Starcraft.
- X. Brood War
- L. Insurrection
- M. Voyager

8 Ετσι ονομάζεται η στήλη για τα walk-throughs και τα guides στο "PC Master".
- S. Δεν ήξερες, δεν ρώταγες;
- A. Most Wanted
- O. Μεταξύ Μας

9 Ο πρώτος τίτλος strategy της Philos σε συνεργασία με τη Ubisoft.
- Y. Theocracy
- K. Theokratsy
- L. Theodoros

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







FINAL FANTASY 8 | **BOARDER ZONE** | **NOX** | **WILD WILD WEST** | **ROLLERCOASTER TYCOON**

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Το ανέκδοτο του 15ημέρου!

(του Rayman. Δεν θα λέγαμε όχι σε ανάλογες συμμετοχές).

Οταν ο Θεός έφτιαξε τον άνθρωπο, τον ρώτησε τι μπορεί να δημιουργήσει γι' αυτόν! Ο άνθρωπος τότε είπε:

■ ***Θέλω να μου δώσεις κάτι που να μου κολλάει το βράδυ!***

Ετσι ο Θεός δημιούργησε τη γυναίκα. Οταν αργότερα ο άνθρωπος βαρέθηκε, τον ρωτάει:

■ ***Μπορείς τώρα να μου δημιουργήσεις κάτι που να μου κολλάει και το πρωί;***

Ετσι ο Θεός δημιούργησε την ερωμένη! Υστερα από καιρό του ξαναλέει:

■ ***Τώρα θέλω να μου δημιουργήσεις κάτι που να μου κολλάει και το πρωί και το μεσημέρι και το βράδυ!***

Και τότε ο Θεός δημιούργησε τα Windows 98!

ΧΜΜΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Αν ο κόκορας του Πατρίκου γεννούσε ένα αυγό στην αυλή του Κράτσα, ποιος θα ήταν ο νόμιμος δικαιούχος του αυγού;

____

Τι είναι αυτό που όλοι οι σοφοί άνθρωποι, ανεξάρτητα από το θρησκευτικό ή πολιτικό πιστεύω τους, συμφωνούν ότι υπάρχει ανάμεσα σε ουρανό και Γη;

____

Πόσα ζώα από κάθε είδος πήρε μαζί του ο Μωυσής στην κιβωτό;

____

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

ΤΗΛ.: ....

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 119. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 17 Απριλίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 30 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Απριλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 122. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 2 Ιουνίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Despec.

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 116 | 15 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2000

Τα δώρα (10 αντίτυπα του παιχνιδιού Supreme Snowboarding) κέρδισαν οι εξής:

- ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ .... ΠΑΤΡΑ
- ΚΟΥΡΤΑΣ ΑΔΡΙΑΝΟΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΧΑΡΗΣ .... ΡΑΦΗΝΑ
- ΤΖΟΒΑΡΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ .... ΗΓΟΥΜΕΝΙΤΣΑ
- ΚΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ ΗΛΙΑΣ .... ΣΕΡΡΕΣ
- ΒΡΑΧΙΩΛΙΑΣ ΕΥΣΤΡΑΤΙΟΣ ...ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
- ΑΠΟΣΤΟΛΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ ....ΑΘΗΝΑ
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ .... ΑΘΗΝΑ
- ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ ...... ΑΘΗΝΑ
- ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ .... ΑΘΗΝΑ

ΧΜ!...

1. Το γράμμα έψιλον.
2. Το φέρετρο (μπρρ!)

PHOTO QUIZ

Με τη σειρά που εμφανίζονται στο περιοδικό, οι εικόνες αντιστοιχούν στα εξής παιχνίδια:



ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT



NHL CHAMPIONSHIP 2000



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC



ROCK RAIDERS



AGE OF WONDERS

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

Σ	Κ	Ο	Υ	Λ	Ι	Κ	Α	Ρ	Η	Σ	Σ	Ε	Ρ	Τ	Π	Υ	Θ	Ι	Ο
Χ	Φ	Ν	Η	Υ	Ι	Κ	Λ	Ο	Π	Ο	Ι	Ο	Ι	Υ	Α	Ν	Ο	Σ	Π
Α	Τ	Ο	Ν	Η	Υ	Ξ	Κ	Λ	Ο	Λ	Ξ	Μ	Κ	Θ	Τ	Η	Κ	Π	Κ
Ρ	Ρ	Β	Υ	Ω	Ψ	Η	Τ	Ο	Υ	Λ	Ι	Α	Σ	Ι	Ρ	Υ	Β	Υ	Ξ
Α	Β	Β	Ω	Ρ	Β	Ν	Η	Υ	Θ	Ε	Ι	Ν	Ο	Ο	Ι	Θ	Α	Ρ	Η
Μ	Ρ	Ο	Ω	Ψ	Ν	Ι	Ο	Κ	Δ	Π	Η	Ο	Ο	Π	Κ	Ξ	Σ	Ο	Γ
Ο	Ε	Γ	Υ	Σ	Ε	Ι	Κ	Ο	Α	Μ	Β	Υ	Ρ	Λ	Ο	Σ	Α	Π	Φ
Φ	Ω	Ι	Φ	Τ	Κ	Ι	Σ	Ω	Σ	Ψ	Χ	Σ	Ν	Κ	Σ	Η	Ν	Ο	Δ
Α	Ψ	Α	Μ	Χ	Σ	Υ	Τ	Τ	Κ	Ι	Κ	Ο	Ι	Ξ	Ν	Κ	Ι	Υ	Σ
Ι	Δ	Τ	Π	Ρ	Τ	Α	Ρ	Ι	Α	Ν	Ο	Σ	Α	Δ	Ι	Α	Σ	Λ	Ζ
Δ	Ω	Ζ	Ο	Η	Ξ	Κ	Σ	Ι	Λ	Κ	Β	Η	Κ	Ο	Κ	Ν	Τ	Ο	Σ
Ε	Β	Η	Ν	Ε	Δ	Ψ	Β	Ω	Α	Κ	Η	Μ	Ι	Υ	Ο	Ι	Η	Σ	Ο
Σ	Κ	Σ	Τ	Κ	Ι	Ο	Λ	Κ	Κ	Κ	Ν	Σ	Λ	Ζ	Λ	Ρ	Ρ	Γ	Τ
Α	Σ	Δ	Α	Ψ	Α	Γ	Φ	Λ	Η	Α	Ο	Η	Ο	Α	Υ	Υ	Ι	Φ	Ν
Ω	Β	Ν	Ζ	Γ	Κ	Ρ	Α	Τ	Σ	Α	Σ	Σ	Η	Σ	Κ	Ο	Α	Ψ	Υ
Σ	Ε	Ρ	Τ	Φ	Γ	Ω	Ε	Χ	Ψ	Ω	Ν	Ξ	Ν	Κ	Ο	Σ	Β	Ω	Ο
Σ	Ε	Ρ	Τ	Υ	Θ	Ι	Ο	Τ	Η	Ξ	Κ	Λ	Γ	Δ	Σ	Τ	Ι	Ν	Λ
Φ	Ι	Λ	Ι	Π	Π	Ι	Δ	Η	Σ	Μ	Α	Σ	Τ	Ι	Γ	Ι	Α	Ξ	Λ
Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Λ	Κ	Α	Φ	Ο	Υ	Ρ	Ο	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ε
Τ	Ε	Μ	Π	Ε	Λ	Η	Δ	Ε	Σ	Ν	Σ	Μ	Ο	Λ	Θ	Υ	Τ	Φ	Σ

MULTI QUIZ

Το όνομα ενός από τους Undead ήρωες στο Heroes Of Might And Magic 3: Armageddon's Blade είναι:

1	2	3	4	5	6
N	A	G	A	S	H

1. Είναι το ultimate artifact στο Heroes Of Might And Magic 3
   - A. Το πρώτο τεύχος του "PC Master"
   - C. Τα "Angel Feather Arrows"
   - N. Το "The Grail"
2. Τι σημαίνουν τα αρχικά CD-ROM;
   - A. Compact Disc - Read Only Memory
   - O. Consumer Device - Rendered Obsolete In Months
   - K. Τίποτα, απλά δεν έβρισκαν άλλη ονομασία
3. Αγαπημένη τηλεοπτική σειρά φαντασίας του αρχισυντάκτη του περιοδικού.
   - D. Καλημέρα Ζωή
   - E. Z-Folders
   - G. X-Files
4. Πώς τιτλοφορείται το νέο Tomb Raider;
   - A. The Last Revelation
   - O. The Last Temptation
   - P. The Infernal Machine
5. Πώς ονομάζεται το πρώτο ελληνικό on-line RPG;
   - Y. The 5th Element
   - S. The 4th Coming
   - Q. The 4th Arrival
6. Πρόσφατο adventure από την Cryo Interactive.
   - H. Atlantis II
   - I. Nea Liosia II
   - J. Gabriel Knight III

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ. ....

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 - 90

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....

CLOSE COMBAT 4

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΦΟΥΤΣΙΔΗ 2000 BC.




ΚΥΝΗΓΟΣ
ΤΟΥ ΚΟΡΥΦΑΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ!
ΣΕΝΑΡΙΟ - ΚΕΙΜΕΝΑ - ΣΚΙΤΣΑ
ΡΩΜΥΛΟΣ ΦΡΟΝΙΜΙΔΗΣ
NAI!!!
E-E-ΕΦΤΑΣΕ!
ΝΑ ΜΗΝ ΞΕΧΑΣΩ:
...PC MASTER...ΡΟΛΟΙ...
ΧΡΗΜΑΤΑ...
...ΚΛΕΙΔΙΑ...ΚΟΛΑΤΣΙΟ...
ΚΙΝΗΤΟ...
...ΤΣΙΓΑΡΑ...ΑΤΖΕΝΤΑ...
ΘΕΡΜΟΣ...ΕΝΤΑΞΕΙ.
TOK-TOK!
ΣΤΗ ΜΠΑΝΤΑ,
ΣΤΗ ΜΠΑΝΤΑ...
ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ... POURAKE 53! No 1 HIT!!!
ΚΡΑΑΑΣΣΣ!!!
POURAKE 53! ΕΦΤΑΣΕ!!!
ΗΡΕΜΗΣΤΕ ΚΥΡΙΕ, ΠΩΣ ΚΑΝΕΤΕ ΕΤΣΙ... ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΧΟΥΜΕ ΠΟΛΛΑ!!
ΦΤΙΑΞΕ ΜΕ... ΦΤΙΑΞΕ ΜΕ... ΤΟ ΘΕΛΩ... ΤΩΡΑ!!!
ΟΡΙΣΤΕ... ΜΟΛΙΣ ΕΦΤΑΣΕ ΤΟ ΒΑREAL TOURNAMENT... ΜΟΝΟ 58.452 ΔΡΧ.!!!
ΘΕΛΩ ΤΟ POURAKE, ΠΟΥ ΝΑ ΠΑΡΕΙ!!!
ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΒΕΒΑΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ!
ΘΑ ΜΟΥ ΤΟ ΔΩΣΕΙΣ ΤΟ ΡΗΜΑΔΙ, ΡΕ;
ΕΛΕΟΣ... ΕΛΕΟΣ...
ΟΧΙ ΒΙΑ, ΚΥΡΙΕ... ΟΧΙ ΒΙΑ...
ΜΗΝ ΕΞΑΠΤΕΣΑΙ ΤΕΚΝΟ ΜΟΥ, ΚΑΤΙ ΘΑ ΒΡΟΥΜΕ ΚΑΙ ΓΙΑ 'ΣΕΝΑ!
ΕΛΕΟΣ. ΘΑ ΚΑΝΩ ΟΤΙ ΜΟΥ ΖΗΤΗΣΕΤΕ... ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΑΝΤΕΧΩ ΑΛΛΟ. ΔΩΣΤΕ ΜΟΥ ΤΟ POURAKE!
ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΚΑΙ ΤΙΠΟΤ'ΑΛΛΟ;
Ε, ΔΕΝ ΥΠΟΦΕΡΕΣΑΙ... ΚΑΝΕ ΤΗΝ ΔΙΑΘΗΚΗ ΣΟΥ, ΚΑΝΑΓΙΑ!!!
POURAKE 53
Ε... ΔΕΝ ΤΡΩΓΕΣΤΕ ΠΙΑ! ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΙ ΑΔΕΙΑΣΤΕ ΜΟΥ ΤΗ ΓΩΝΙΑ!!!
ΜΠΑΜΠΑΚΟ, ΒΡΗΚΑ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΑΚΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΩ!
ΑΑΑΑ...
ΑΥΤΟ ΗΤΑΝ... ΣΑΓΙΟΝΑΡΑ!!! (MITSUKO)...
THE END

ΚΑΚΟΜΑΘΗΜΕΝΟ

του Γ.Δ.Κομιώτη

